

Games
Magazine

Март 1995

#1

МАГАЗИН ИГРУШЕК®

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Dark Sun II
Wake of the Ravager

Интервью с *ID Software*

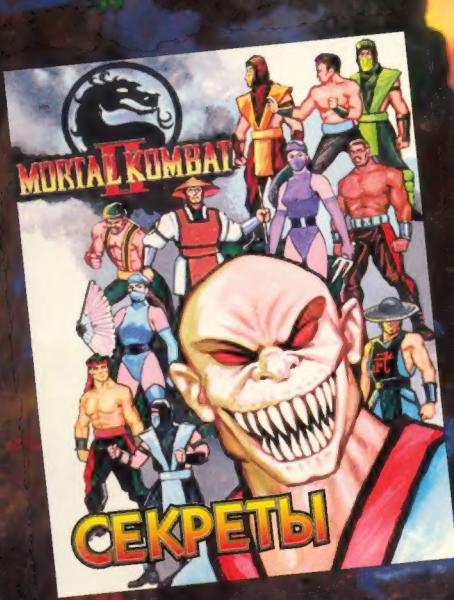
Mortal Kombat II

Tie Fighter

Urban Strike

Планы *Sierra* на 1995 год

Секреты игр



НОВЫЙ ЖУРНАЛ — НОВЫЕ ИГРЫ!

- ◆ фирма Lampart осуществляет прямые поставки компьютерных игр компаний:
Microprose
Sierra On-Line
Electronics Arts
Digital Integration
Accolade
U. S. Gold
Sony Psygnosis
- ◆ приглашаем к сотрудничеству дилеров; предлагаем выгодные условия: привлекательные цены, товарные кредиты, поставки со склада, рекламная поддержка
- ◆ более 500 наименований игр и других мультимедийных продуктов
- ◆ самые последние версии



LAMPART

Сначала появился человек. Он встал на задние лапы, потерял в баталиях хвост, приосанился, оделся, построил дом, в доме зажег свет. А потом человек завел у себя дома жену, детей, собаку и...компьютер! А какой же компьютер без игр? И с тех пор история цивилизации пошла совсем другим, правильным путем.



Наверное, сейчас уже никто не будет пытаться утверждать, что компьютерные игры - неопровергимое зло, вредящая привычка, и даже не стоят и капельки внимания. Более того - растет армия истинных поклонников этого нового жанра, нового искусства. Ну-ка, признаетесь, неужели у вас, или у ваших родственников или знакомых, сослуживцев и сокурсников, неужели у людей окружающих не загорается огонь в глазах и не учащается пульс при словах "крутая бегалка/стрелялка" или "вдумчивая стратегия"? А сколько раз за последние месяцы шарахались вы от юношей в метро, на все лады обсуждающих преимущества бензопилы перед двухстволкой и кастетом в ближнем бою, а так же почтительно замирающих при странном сочетании BFG-9000? И, в конечном счете, не так уж важно, являетесь ли вы счастливым обладателем дорогущей IBM PC, или проводите время за 8-битной "Денди" - важно то, что вы постепенно втягиваетесь в эту веселую армию людей, готовых ежесекундно менять мир, истреблять тоннами злых монстров, спасать девушек-красавиц пачками, послать спутники на неизвестные планеты и путешествовать по соседним измерениям с острым мечом, добрым сердцем и пачкой заклинаний. "Мир - в котором ты можешь все!" это не просто девиз послед-

них нескольких лет, это уже мировоззрение!

Издавна человек чего-то хотел, в чем-то нуждался. Ему было холодно - и появилась теплая одежда, сначала из грубых шкур, потом из прекрасной ткани. Он хотел есть - и научился возделывать хлеба. А теперь появилась новая потребность, не менее естественная - жажда приключений, опасности, ухода от серых будней. И вот появляется, и расцветает буйным цветом новое искусство - игрология. По компьютерным играм снимают фильмы и пишут книги. Лучшие мастера кино занимаются созданием новых шедевров игрового рынка (так потрясший мир проект "The DIG", игра, в которой объединились режиссерский талант Стивена Спилберга и продюсерский Джоржа Лукаса). Бюджеты игр приблизились к бюджетам хитовых Голливудских фильмов. Возникла Академия Дигитального Голливуда, и недавно прошла церемония вручения "Дигитального Оскара". Близиться момент, когда кино станет действительно игровым, на нынешние фильмы и программы можно будет смотреть с усмешкой, и тогда ... Но не будем тревожить тени будущих катализмов. Останемся в нашей реальности.

А в нашей реальности есть игры, есть море вопросов по ним и ... журнал, который сейчас находится перед вами.

Журнал, который должен ответить на большинство вопросов, решить как можно больше проблем, и заставить вас хоть немного развеселиться - ведь ничто не приносит большей радости истинному игроку, как пройденная до самого конца сложная игра, или успешное прохождение навороченного этапа, или томительное предвкушение - через сколько же месяцев выйдет продолжение любимой игры, когда же можно будет наконец оттянуться по полной программе?

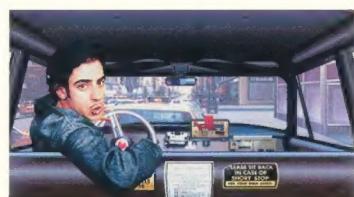
Ну что же. Читайте и оценивайте журнал. В нем мы попытались собрать практически всю информацию, которая может быть полезна истинному игрому - обзоры, планы на будущее, интервью, технические новинки, секреты старых игр, и многое, многое другое. Надеюсь, что это поможет вам, и наша работа станет тем самым последним патроном, которого всегда не хватает, тем самым бруском, благодаря которому остр меч истинного рыцаря, тем самым решением для сложной головоломки и точнейшим ответом на поставленные каверзные вопросы, тем самым секретным ударом и правильной подсказкой - всем тем, что так греет сердце игрока в трудную минуту.

**Главный редактор журнала
Олег LESHJ.**

СОДЕРЖАНИЕ

PC

Кроме DOOMа есть еще много интересного	6
Прирожденные убийцы	7
Виртуальная реальность - это уже сегодня!	14
Разрешите представить: мой домашний компьютер	16
У Sierra все в порядке	18
И в 2042 году найдется место людям со странностями	
Under A Killing Moon	21
Новых игр много - выбирай любую	24
Tie Fighter	25
От винта!!!	28
Dark Sun II: Wake of the Ravager	34
Jazz Jackrabbit	37
Остров Сюра	
Myst	40
Хара Мамбуру	
Critical Path	43
Outpost	46
Адский гараж притаился в подвале нью-йоркского небоскреба	
Hell Cab	49



SEGA

SEGA: Российский рынок это серьезно	52
Пилоты, на выход	
Urban Strike	55
Mortal Kombat II	58
Jungle Book	62
Ballz	64
Marco's Magic Football	67





3DO

Как убить самую реалистичную жуть с ружьем на экране телевизора	70
Тренажер для рокеров	
<i>Road&Rush</i>	72
Звездные враги вновь терроризируют Землю	
<i>Shock Wave</i>	74



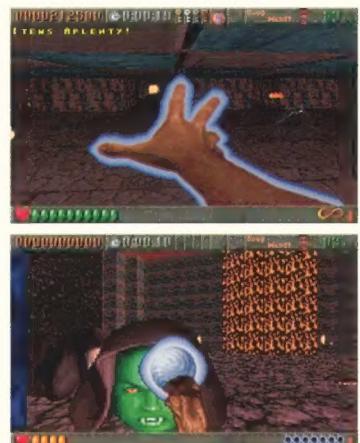
CD-i

<i>CD-i: новое поколение выбирает новое поколение</i>	77
Первая бойня на приставке CD-i	
<i>Mutant Rampage</i>	78
<i>Space Ace</i>	81



Kenga

<i>Восьмибитная приставка Kenga</i>	84
<i>Ren & Stimpy Show</i>	86
<i>The Little Mermaid</i>	88



Секреты Игр

<i>Mortal Kombat II</i>	90
Секреты PC: <i>DOOM II, RISE OF TRIADE, HERETIC, The HORDE и REUNION</i>	97
Секреты приставки Kenga	98

Главный редактор Олег LESHII	Дизайн, верстка, цветоделение CompuTerra.Design.Group: Арманс Саркисов Гамлет Маркарян Алексей Быков	Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9 Телефоны: (095) 115 9702 115 9712 115 9724 (факс)
Исполнительный директор Дмитрий Коцюба	Художественное оформление Владимир Трепцов	При составлении журнала использовалась информация клуба новых игр "LESHII GAME GALAXY". Работа клуба осуществляется на компьютерах GEG Prestige компании Kraftway.
Учредитель АО "Магазин Игрушек"		Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №013015

Кроме DOOM-а есть еще много интересного

Наделавшая много шума и пользующаяся с недавних пор большим успехом игра Doom, естественно, оказалась в центре внимания многочисленных компаний, занимающихся производством компьютерных развлечений. И сегодня, когда подобных игр появляется все больше и больше, невольно складывается впечатление, что практически любая компания, хоть и пытается скрыть этот факт, но при создании новой игры обязательно подражает Doom. И это не удивительно, потому что Doom действительно обладает рядом достойных подражания качеств, благодаря которым и стала хитом номер один. Она отличается высокой динамичностью, прекрасной трехмерной графикой, нестандартной зрительной*** перспективой, простотой управления и наличием многочисленных хитростей, требующих от играющего сноровки и изобретательности. Последовавшая вслед за Doom вторая серия, называемая Doom II, еще более впечатляющая и неординарна. Она превзошла свою предшественницу как по изобилию ужасных мутантов, так и по мощи и разнообразию оружия, обеспечив тем самым ее успех, на который несомненно

надеялись создатели игры и ее дистрибуторы.

Ажиотаж, связанный с Doom, похоже еще не прошел, а рынок multimedia уже затаил дыхание в ожидании новых поступлений. Думаем вам будет интересно познакомиться с краткими резюме некоторых предстоящих новинок.

Компания LucasArts выпустила игру Dark Forces, в которой вы должны проявить качества, присущие профессиональн-



ному тайному агенту, и проникнуть в тыл врага, называемого Imperial Star Destroyer. Вы наделены способностью поворачиваться на 360 градусов, а также прыгать и нырять.

CyCrones - так называется новая игра, созданная компанией Strategic Simulations. В CyCrones вам предстоит исполнить роль суперсолдата, призванного освободить землю от вторгшихся инопланетян и создаваемых ими кибернетических воинов.

Другая игра, готовящаяся к выпуску фирмой Interplay, называется

Descent. Действия в ней разворачиваются на военном космическом корабле. В смысле реалистичности графики и качества пространственных изображений Descent превзошла даже Doom. Все движения стали более детализированы, каждый спуск и подъем происходит чрезвычайно плавно и естественно, что несомненно создает впечатление реальности происходящего.

Virgin Interactive в ближайшем будущем собирается представить игру под названием Creature Shock. Фантастический сюжет, множество разведывательных миссий, перспектива переднего плана, полные драматизма эпизоды - ряд характерных



особенностей Creature Shock.

В игре The Fortress of Dr. Radiaki компании Merit Software вам предстоит сыграть в роли специального агента Марка Беннера, который должен остановить обезумевшего бизнесмена, пытающегося уничтожить Землю при

помощи мощнейшего оружия, находящегося на одном из тихоокеанских островов. Вам предстоит проникнуть в крепость Беннера, найти потайные проходы и секретные двери, сразиться с вооруженным до зубов роботом и помешать осуществлению его зловещих планов.

Весьма оригинальную игру выпустила компания Elite. Называется она Virtuoso. Наступил 21 век, рушатся моральные устои, законы не действуют, попираются права человека, на улицах грабят, убивают и насилуют,

процвета-



ют преступность и коррупция, общество вступило в эпоху великого кризиса. Единственным утешением, средством ухода от жестокой обыденности, остались музыка и то, что называется виртуальной реальностью. В Virtuoso вам предстоит принять амплуа виртуозного рок-музыканта, пытающегося противопоставить безмерному, всеобъемлющему злу свою энергию, молодость и волю к жизни.

ПРИРОДЕННЫЕ УБИЙЦЫ!

Корреспондент Гэри Витта (Gary Whitta) прибыл в Техас именно в тот день, когда компания id Software завершала Doom II — вторую версию знаменитой, крайне острожной игры. К вечеру должен был быть готов окончательный вариант, и каждый в группе работал на пределе возможностей.

В ожидании финиша Витта расхаживал по необычному офису со стенами, сплошь увешанными прозрачными пленками, на которые много лет назад художники кинокомпаний Warner Brothers и Disney наносили изображения мультипликационных героев. На полках были аккуратно расставлены многочисленные призы и награды, завоеванные игрой Doom в прошлом году (те, что поместились: остальные выстроились около стены).

Звучала музыка: сначала hard'n'heavy, затем забойный оглушающий рэп, потом в стиле punk-rock и многих других направлений - в студии трудились над музыкальным сопровождением Doom II. На большинстве красовались майки с надписью "Doom", символизируя единство талантливой команды и ее законную гордость за действительно превосходную игру. Работа не прерывалась ни на минуту, а Гэри Витта, пересекший Атлантику, чтобы взять

интервью у этих усердных ребят, терпеливо ждал своего часа...

Компания id прославилась еще в ту пору, когда выпустила игру Wolfenstein. Она удивила мир качеством трехмерных графических изображений и стала в ряд основоположников зарождающегося жанра. За несколькими сериями Wolfenstein последовала Doom, имевшая феноменальный успех у любителей острожных игр в режиме real-time. Она окончательно привела фирму к известности и славе. Сегодня многие в фирме стали весьма состоятельными людьми — в основном благодаря

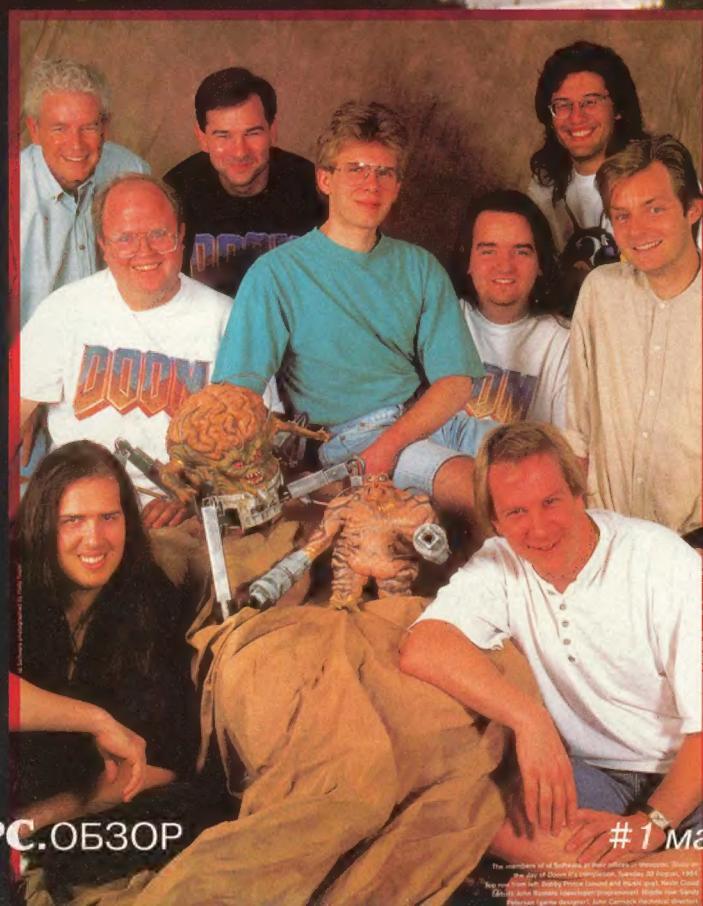
Doom. Следует ожидать, что выход Doom II принесет ее создателям еще большие доходы.

В компании id никогда не сидят без дела — его хватает всегда и на всех. Однако сплошь и рядом сотрудники не могут устоять перед соблазном поиграть в Doom, и здесь это такой же способ растрчивания времени, что и в других организациях. Казалось бы, после двух лет, ушедших на разработку игры, вся команда должна быть сыта ею по горло, но, как ни странно, Doom остается в id развлечением номер один.

Стоит, правда, заметить, что игра в Doom для

ее создателей — занятие чисто профессиональное, необходимое для успешного воплощения дальнейших творческих замыслов. Надо видеть, как играет программист Джон Ромеро (John Romero) — невероятное зрелище. Многие не без основания считают себя неплохими игроками, но рядом с Ромеро сразу понимают свое несовершенство. Тысячи часов, проведенные им перед компьютером, наделили его реакцией змеи, зоркостью ястреба и выработали в нем черты поведения, свойственные раненному зверю. Если он настраивается на настоящую борьбу, все кончается в считанные минуты — Джон превращается в настоящего охотника и настолько умело контролирует ситуацию, что подстерегающие его монстры сами попадаются в его ловушки.

Ромеро убежден, что истинного мастерства можно добиться, только если все время играть мышкой. Каждый в id, полагающий себя хорошим игроком (а практически все думают именно так), безукоризненно управляет мышью — оружием чемпионов. Клавиатура же, по мнению Джона, удобна для начинающих или для тех, у кого плохо вато с реакцией.





Соревнования за звание лучшего игрока в Doom давно стали в компании традиционными. Если кто-то бросает вызов, то не принять его нельзя ни в коем случае - в id это считается признаком дурного тона. Чем бы вы ни мотивировали свой отказ - вас все равно обвинят в трусости и сделают посмешищем в глазах коллектива. Такова реальность: в id Software живут этой игрой, она их детище, ее любят и ею гордятся.

И вот, наконец, Doom II. Ничто уже не довлеет над сотрудниками фирмы — не нужно укладываться в срок, позади бесконечное и изнурительное программирование, требующее предельной концентрации внимания и напряжения

памяти. Можно откинуться в кресле и свободно вздохнуть — все завершилось. Завершилось крайне успешно — благодаря энтузиазму ребят и рабочей атмосфере, всегда царящей в id. Создание Doom не только помогло фирме подняться еще на одну ступеньку по лестнице, ведущей к широкой популярности, но и стало огромным эмоциональным зарядом для всего коллектива.

Даже в тот напряженный день, когда Гэри Витта появился в id Software, ее исполнительный менеджер Джей Уилбур (Jay Wilbur) был в хорошем настроении. Окрыленный успехом Doom, он провел половину прошлого года в поисках деловых партнеров, разрешении ряда концептуальных

проблем, связанных с выпуском версий Doom для приставок Sega и Atari и возможностью разработки их для Nintendo и Sony. Кроме того, Уилбур встречался с теми, кто хотел бы, помимо самой игры, увидеть на полках магазинов книгу подсказок, дополнительные поддерживающие программы, необходимые для подключения к компьютеру экипировки

"виртуальной реальности", и даже полнометражные видеофильмы с похожим сюжетом. Масса социологических опросов, изучение спроса на Doom — все это на его счету. А поскольку в id нет штатных рекламных структур, то и это дело взял на себя не кто иной, как Джей Уилбур. Именно он отвечал за правильность рекламной политики компании, оказавшейся в центре внимания media-рынка по причине ошеломительного успеха игры.

"Если Вы хотите написать статью про id Software, почему бы Вам не упомянуть в ней, как мы были заняты в тот день, когда Вы у нас брали интервью, и вместо того, чтобы сосредоточиться на завершении работы, отвечали на вопросы и позировали фотографу?", — спросил Джей Уилбур у Гэри Витты. И хотя в его голосе не было и намека на упрек, Витта почувствовал, что журналисты порядком поднадоели ему — еще бы, со дня выпуска Doom не было месяца, чтобы к фирму не приходили из газеты, журнала или телестудии.

Официально Джей Уилбур является руководителем id

Software, но со всеми сотрудниками поддерживает товарищеские отношения и не любит, когда к нему обращаются, как к шефу. Он



предпочитает, чтобы его называли просто "biz guy", что означает занятой парень. Однако, эти два слова не полностью отражают действительность, ибо сам Джей Уилбур — такой же ярый поклонник Doom, как и все остальные. И хотя ему далеко до Джона Ромеро, он постоянно набивает руку, проводя за экраном компьютера массу времени, как в офисе, так и у себя дома...

Работа над Doom II подходила к концу, и Джей Уилбур выкроил, наконец, один час, а точнее — 58 минут из своего драгоценного (игрового и рабочего) времени, чтобы ответить на вопросы очередного назойливого журналиста.

Гэри Витта: Чем вы руководствовались, когда решили создать продолжение Doom? Хотели угодить многочисленным поклонникам игры или у вас были на то более глубокие причины — скажем, желание реализовать некие неосуществленные творческие замыслы?

Джей Уилбур: Мы всегда считали, что, помимо



авторских (не распространяющихся) вариантов игр, нужно обязательно делать предназначенные для продажи, ибо у большинства людей, как правило, нет доступа к авторской версии. Так, в частности, было с *Wolfenstein*, после которой мы выпустили коммерческую *Spear of Destiny*. Однако с *Doom* получилось иначе, поскольку она получила широчайшее распространение — за \$6-7 можно было в считанные минуты получить на руки ее полноценную копию. Спрос на *Doom* оказался настолько велик, что выпуск *Doom II* стал просто необходимостью. Но даже если бы обстоятельства сложились по-другому, мы так или иначе взялись бы за вторую серию.

— Ставили ли вы перед собой какие-нибудь конкретные цели, когда

вкусам игроков-гурманов?
Высказывались некоторые сомнения — не будет ли *Doom II* будет просто увеличенным вариантом *Doom*?

Дж. У.: Поговорите с Джоном Ромеро, посмотрите как он играет. Более опытного и сильного игрока в *Doom* я себе не представляю — он просто одержим этой игрой. И если учесть, что *Doom II* пришла по душе даже ему, постигшему все ее тонкости и нюансы, знающему все ее изъяны, недоступные взору других, то можно смело утверждать, что она обязательно понравится и широкой аудитории. Кроме того, она пополнилась новыми персонажами, более разнообразными в ней стали игровые ситуации и местности, где происходят события. Технологически *Doom II* не является качественным скачком, однако с

точки зрения творческой это большой шаг вперед по сравнению с *Doom*.

— Некоторые, возможно, будут разочарованы тем, что вы не снабдили их новыми,

более мощными видами оружия. Почему вы решили оставить без изменений эти детали?

Дж. У.: Скорее — нет. Мы только хотели создать нечто более совершенное — естественно, основываясь на прежнем опыте.

— Достаточно ли интересна *Doom II*, чтобы ответить привередливым



жизнь играющему. Что обычно выбирают опытные "охотники"? Естественно, винтовку. Вот мы и дали им в руки мощную двустрелку. Она перезаряжается немногим медленнее, зато ее убойная сила куда больше. Подумывали мы ввести еще топоры и огнеметы, о которых нас просили в многочисленных письмах, но я решил, что игре не стоит придавать более жестокий характер.

— Какие детали, характерные, по Вашему мнению, для *Doom II*, полностью отсутствовали в первой игре?

Дж. У.: Трудно выделить что-либо особенное. Разве

что фрагменты, где схватки завязываются на улицах. Это дизайнерское новшество было не случайным. Нам показалось, что игрокам надо порой выбираться из душных лабиринтов на простор, где большая свобода маневра сделает их увереннее в себе. Кроме того, *Doom II* пополнился рядом новых демонических созданий, которых не было раньше.

— Что вдохновляет вас в работе над игрой, подобной *Doom*? Я заметил, что у Джона Ромеро большая коллекция компактных дисков с записями в стилях heavy metal и rap?



начали работать над *Doom II*?

Дж. У.: Скорее — нет. Мы только хотели создать нечто более совершенное — естественно, основываясь на прежнем опыте.

— Достаточно ли интересна *Doom II*, чтобы ответить привередливым



Ч3 100%

AMMO

HEALTH

ARMOR

2 3 4

5 6 7

8 9

10 11

12 13

14 15

16 17

18 19

20 21

22 23

24 25

26 27

28 29

30 31

32 33

34 35

36 37

38 39

40 41

42 43

44 45

46 47

48 49

50 51

52 53

54 55

56 57

58 59

60 61

62 63

64 65

66 67

68 69

70 71

72 73

74 75

76 77

78 79

80 81

82 83

84 85

86 87

88 89

90 91

92 93

94 95

96 97

98 99

100 101

102 103

104 105

106 107

108 109

110 111

112 113

114 115

116 117

118 119

120 121

122 123

124 125

126 127

128 129

130 131

132 133

134 135

136 137

138 139

140 141

142 143

144 145

146 147

148 149

150 151

152 153

154 155

156 157

158 159

160 161

162 163

164 165

166 167

168 169

170 171

172 173

174 175

176 177

178 179

180 181

182 183

184 185

186 187

188 189

190 191

192 193

194 195

196 197

198 199

200 201

202 203

204 205

206 207

208 209

210 211

212 213

214 215

216 217

218 219

220 221

222 223

224 225

226 227

228 229

230 231

232 233

234 235

236 237

238 239

240 241

242 243

244 245

246 247

248 249

250 251

252 253

254 255

256 257

258 259

260 261

262 263

264 265

266 267

268 269

270 271

272 273

274 275

276 277

278 279

280 281

282 283

284 285

286 287

288 289

290 291

292 293

294 295

296 297

298 299

300 301

302 303

304 305

306 307

308 309

310 311

312 313

314 315

316 317

318 319

320 321

322 323

324 325

326 327

328 329

330 331

332 333

334 335

336 337

338 339

340 341

342 343

344 345

346 347

348 349

350 351

352 353

354 355

356 357

358 359

360 361

362 363

364 365

366 367

368 369

370 371

372 373

374 375

376 377

378 379

380 381

382 383

384 385

386 387

388 389

390 391

392 393

394 395

396 397

398 399

400 401

402 403

404 405

406 407

408 409

410 411

412 413

414 415

416 417

418 419

420 421

422 423

424 425

426 427

428 429

430 431

432 433

434 435

436 437

438 439

440 441

442 443

444 445

446 447

448 449

450 451

452 453

454 455

456 457

458 459

460 461

462 463

464 465

466 467

468 469

470 471

472 473

474 475

476 477

478 479

480 481

482 483

484 485

486 487

488 489

490 491

492 493

494 495

496 497

498 499

500 501

502 503

504 505

506 507

508 509

510 511

512 513

514

этого игрового жанра? Как долго, по-Вашему, можно в нем действовать?

Дж. У.: Успех к нам пришел с появлением *Wolfenstein*. *Doom* стал очередным "лавровым венком". Новая игра *Quake*, которую мы собираемся выпустить, будет, по моему убеждению, однозначно лучше, чем *Doom*. Она покажет всем, что мы сделали еще один скачок вперед.

— В *Doom II* больше жестокости, и она, несомненно, страшнее первой серии. Повлияли ли на вашу позицию, на ваши творческие концепции и подходы те дебаты в сенате США, во время которых обсуждались вопросы, связанные с тестированием и цензурой компьютерных игр?

Дж. У.: Не думаю, чтобы в сенате нашлись приверженцы цензурной политики. Его единственное требование, с которым согласится каждый здравомыслящий человек — чтобы на упаковке всегда наличествовало сжатое резюме игры, служащее ориентиром для покупателя.

— Как бы Вы себя почувствовали, если какая-нибудь из игр id попала под систему возрастного ограничения, широко практикуемую в кинобизнесе?

Дж. У.: Вообще, вся эта система возрастной дифференциации мне не совсем ясна. Например, я не знаю, чего ожидать от фильма, подпадающего под категорию R. Мне понятны лишь G

и X. В первом случае я знаю, что имею дело с кинокомедией, снятой в диснейевском стиле, а во втором — с эротической лентой. В любой другой ситуации возникает неразбериха, поэтому я не согласен с классификацией по возрастному принципу. Наилучший способ разобраться с проблемой — обеспечить покупателя небольшим приложением с кратким описанием игры, ее сюжетной линии. Моему сыну четыре года, а он уже играет в *Doom*. И я не замечал, чтобы она дурно повлияла на него. Думаю, что этого не произойдет и в будущем, когда он вырастет.

— Припомните наиболее резкие отзывы о *Doom*, если такие вообще были.

Дж. У.: Мы получали и продолжаем получать огромное количество самых разных писем. Есть среди них и смешные — на наш взгляд, поскольку выдержаны в самом серьезном тоне. Их авторы, как Вы, наверное, догадались, — люди религиозные. И вот что писал один из них: "Как вы могли рисовать демонов и ад — ведь вы же знаете, что они действительно существуют, и в то же время балуетесь вештами, от которых надо держаться как можно дальше". Была еще и такая история. На обратной стороне упаковки *Doom* есть слова, придуманные Кевином: "Почему вы не покупаете *Doom*? Ведь знаете же, что попадете в ад, а лучшего путеводителя, чем *Doom*, вам ни за что не достанет!". Вот Вы засмеялись, потому что понимаете: это всего

лишь шутка. Разумные люди правильно воспринимают надпись, а некоторые возмущаются: "Как вы смете говорить мне, что мое место в аду!". Я согласен с Джоном Карнаком, который сравнивает это обращение с лакмусовой бумагой. Если у кого-то шутка Кевина вызывает отрицательную реакцию, то ему лучше не покупать *Doom*.

— Как Вы думаете: наступят ли такие времена, когда id перестанет создавать авторские варианты и начнет выпускать сугубо коммерческие версии игр?

Дж. У.: Нет. Мы могли поступить так еще после первого успеха, но отказались от подобной мысли. Мы сторонники распространения игр-трилогий, причем даем пользователю возможность ознакомиться с первой серией, а затем (если она ему понравится) решить — записываться ли на две следующие. Этой линии мы будем придерживаться и в дальнейшем, поскольку не хотим, чтобы наши игры покупали, основываясь на сиюминутном впечатлении от нескольких

рисунков на упаковке.

— Популярность и успех *Doom* достигли невообразимых масштабов. Не казался ли Вам когда-нибудь этот ажиотаж немного смешным и странным?

Дж. У.: Думаю, задав такой вопрос любому сотруднику id, Вы убедились бы, что закономерность успеха *Doom* ни у кого не вызывает ни малейшего сомнения. Мы в принципе были настроены оптимистично, но такого бума, конечно, не ожидал никто. Нравится ли нам вся эта шумиха? Признаюсь, да — это нас забавляет. Но иногда устаешь быть все время в центре внимания. Выдерживать такой шквал атак не каждому под силу. Если Вы меня спросите, чем бы я хотел заняться в данную минуту, я бы ответил: поработать. Это не удается мне довольно давно. Постоянные встречи с журналистами, бесчисленные интервью — и практически не остается времени. Такова реальность. Но как бы там ни было, я доволен сегодняшним положением дел.





— Отразился ли успех *Doom* на Вашей жизни?

Дж. У.: Многие из нас сделали ценные приобретения. Джон Кармак имел два "Феррари", теперь такой же автомобиль есть и у Ромеро. Кевин Клауд строит, а я уже построил дом. Своей жене я купил маленький автофургон, который пришелся очень по душе моим детям. А когда я вижу, с каким удовольствием они качаются на своих новых качелях, я получаю большой заряд жизненной энергии.

— Является ли *Doom* тем пределом, той вершиной, к которой Вы стремились?

Дж. У.: Скажу только, что точно такой вопрос мне задавали после выпуска *Wolfenstein*.

- Я где-то читал, что *Doom* заинтересовала даже Голливуд.

Дж. У.: Все гораздо определеннее. Компания Universal Studios получила права на съемку фильма, а Айвен Рейтман (Ivan Reitman), снявший картину "Охотники за привидения-

ми", уже занимается ее постановкой. Это очень дорогостоящий проект.

— Можете рассказать о нем подробнее?

Дж. У.: Все началось совсем недавно. К нам прибыла киносъемочная группа Ethos Films, состоящая из опытных голливудских кинематографистов, объединившихся в новую компанию. Они рассказали нам о своем намерении снять фильм и предложили сотрудничество. Ethos Films уже успела проделать некоторую работу — в частности, ей удалось договориться с некоторыми известными актерами. Аналогичные предложения нам делались и другими компаниями, но мы остановили выбор на Universal Studios.

— Чем такая игра, как *Doom*, привлекает внимание кинематографистов?

Дж. У.: *Doom* — первоклассная игра и заманчивая история.

— Однако признаетесь, что *Doom* практически бессюжетна.

Дж. У.: Это и прекрасно, потому что здесь сценаристу предоставляется наибольшая свобода. Не скованный никакими рамками, он волен фантазировать, и ему просто понадобится немногого воображения, чтобы создать сюжет для фильма. Мне кажется, что написать сценарий для *Doom* будет намного легче, чем, скажем, для *Street Fighter*. Я не знаю, о чем будет *Street Fighter*, но, возможно, он завоюет популярность благодаря участию талантливых исполнителей.

— Насколько вам, авторам *Doom*, подконтролен проект создания фильма?

Дж. У.: Мы можем диктовать наши условия в решении любого вопроса, и, согласно подписанному контракту, окончательный вариант сценария должен быть обязательно обсужден с нами. Если он нам не понравится, мы можем изменить его, внести коррективы, и партнеры должны будут смириться с этим. Они могут считать, что мы не правы и говорим вздор, но не выполнить наших требований не могут. Мы хотим быть уверены, что не тратим время на картину типа *Super Mario Brothers*, потерпевшую полный крах. Думаю, что и наши компании с нами согласятся.

— Какой Вы себе представляете будущую ленту? На что она будет похожа?

Дж. У.: Фильм видится мне примерно так. Арнольд Шварценеггер в главной роли, со всей экипировкой и оружием из *Doom* приземля-

ется на Марсе. В это время происходит разлом между пространствами и через образовавшуюся трещину начинается наплыв демонов. Арни борется с ними в полном одиночестве, так как все люди вокруг мертвые, и, конечно же, побеждает темные силы ада. И непременно немного юмора, без которого не обходится ни один голливудский фильм.

— Все вы, наверное, приятно взволнованы по этому поводу?

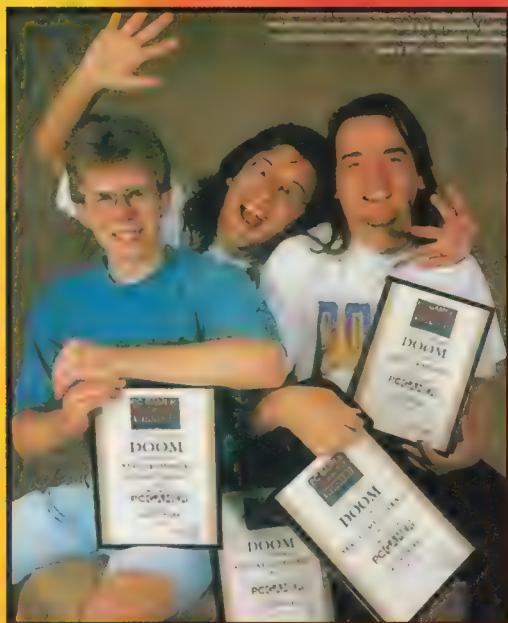
Дж. У.: "Взволнованы" — это не то слово! Мне просто хотелось прыгать от радости, когда я узнал про возможность создать такой фильм.

— Обусловлен ли ваш грандиозный успех некой особой философией, проповедуемой в *id Software*, или же тут играют роль какие-то другие факторы?

Дж. У.: Наш музыкальный оформитель Бобби Принс (Bobby Prince) как-то в интервью Houston Chronicle сказал: "В *id* каждый занимается своим делом, создание игр — их призвание". Я думаю, весь секрет в этом. Скажу больше — у нас нет диктата, нет жесткого рабочего графика, царит атмосфера взаимопонимания и взаимоуважения. В таких условиях наиболее полно раскрываются таланты ребят. Они демонстрируют творческий подход к работе, выкладывается на все сто процентов, а главное — увидев в конце концов результаты своего труда, получают большое моральное удовлетворение.

— Как рождаются проекты новых игр и по какому принципу вы выбираете ту или иную идею?

Дж. У.: С Doom было вот как. Только-только мы завершили работу над Wolfenstein, как одним прекрасным утром ко мне в кабинет вошел Джон Кармак



и сказал: "Я знаю как создать иллюзию трехмерного движения!". Его слова сразу заинтриговали меня, и я немедленно собрал всех, чтобы обсудить идею. Очень быстро мы пришли к заключению, что над ней стоит потрудиться.

— Почему вы сначала разрабатываете технологию и лишь затем приступаете к дизайну игры? Нельзя ли сделать наоборот?

Дж. У.: Джон Кармак - программист высшего уровня. Не вижу смысла ставить его в жесткие рамки сценария. Мы предоставляем ему возможность написать программу, а потом под

нее подстраиваем все остальное.

— Вы были довольно немногословны насчет нового проекта Quake. Можно ли узнать о нем подробнее?

Дж. У.: Здесь все еще очень неопределенно. Проект находится в стадии обсуждения. Я не люблю давать обещаний, заранее расхваливать и рекламировать наши разработки. Скажу только, что Quake станет заметным скачком вперед по отношению к Doom. Сегодня мы, как минимум, хотим добиться большей реалистичности игрового процесса. В Doom, например, все персонажи имеют фиксированные места дислокации и стереотипную линию поведения. Когда

убивают какого-нибудь монстра, он ведет себя как запрограммированный робот — откидывает назад руки и голову и падает. Вне зависимости от того, где и когда в него стреляют, он ведет себя совершенно одинаково. Это больше похоже на танец. В Quake будут более многогликие и умные персонажи — примерно такие, что встречаются в Virtua Fighters. Их поведение, движения и ответные реакции станут намного естественнее. Скажем, если выстрелить в монстра и попасть в область левого верхнего квадранта, то его левое плечо отдернется назад. Возможно мы внесем некоторые структурные изменения в графику, чтобы

придать "силам ада" более жизнеподобный облик.

Кроме того, мы увеличим свободу движения игрока — в Quake можно будет смотреть как вверх, так и вниз. Если в Doom Вас столкнули с выступом или возвышением, то Вы приземляетесь обязательно на ноги. В Quake в аналогичной ситуации Вы просто рухнете вниз, а поле Вашего зрения перевернется вместе с вами. Все эти процессы будут происходить быстро, но в высшей степени синхронно.

— Насколько я понял, идя на вышеназванные новшества, вы намерены оставить саму игру простой и инстинктивной?

Дж. У.: Совершенно верно. Quake будет игрой, основанной на интуиции, игрой, в которой можно сразу добиться немалого мастерства. В Doom средства управления включали в себя четыре направляющие клавиши и одну для стрельбы и отпирания дверей. А в Quake игроку доступно взять, допустим, топор и вращать его вокруг себя. Но сразу это движение может и не получиться — нужно будет применить свою интуицию.

— И последнее: что больше всего Вам лично нравится в Doom II?

Дж. У.: Я люблю концовку игры — ее последний уровень, где раздается раскатистый зловещий голос ада. Очень впечатляет, и делается немного не по себе. Последний уровень, между прочим, нравится многим. Называется он Icon of Sin.



ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

ЭТО УЖЕ СЕГОДНЯ!

История создания поистине революционной видеокомпьютерной технологии, получившей название "виртуальная реальность", насчитывает более 20 лет. В течение многих лет, шаг за шагом преодолевая различные технические трудности, шли к заветной цели люди, демонстрирующие действительно творческий подход к своей работе. Этот грандиозный проект осуществлялся при участии специалистов самых различных профессий: программистов, инженеров электронщиков, художников, мультипликаторов. Что же представляет собой виртуальная реальность? Это совершенно новое направление в индустрии развлечений, сочетающее в себе возможности современной электроники, волоконной оптики, компьютерной графики, мультиплексационной и видео технологий. Надев специальный костюм, стереоскопический шлем-маску с наушниками и взяв в руки джойстик, вы оказываетесь в другом, фантастическом мире, на самом деле не существующем, но чрезвычайно реальном и осязаемом...

Жилет Interactor *Virtual Vest*

Созданный недавно корпорацией Aura Systems специальный жилет Interactor Virtual Vest является одним из первых продуктов, предназначенных специально для индустрии видеоразвле-

чений. Его использование даст играющему возможность почувствовать себя реальным участником событий, происходящих во время игр-боевиков, и пережить существенно новые, непередаваемые ощущения. В жилет Interactor Virtual Vest вмонтированы 30-ватт-ный усилитель звука и микрофоны, которые играющий при-

крепляет к своей груди. Допустим, в некотором игровом эпизоде вы вступили в схватку с врагом. Если вам нанесли удар или в вас

попала пуля, то звук, соответствующий выстрелу или удару, проходит через усилитель в микрофоны и оказывает силовое воздействие на вашу грудную клетку, создавая иллюзию реальности происходящих событий. Увидев на экране момент выстрела, вы фактически в ту же секунду чувствуете, как в вас попадает пуля. Это удивительное снаряжение, созданное по технологии, разрабатываемой корпорацией Aura Systems для военных целей, совсем недавно было продемонстрировано на одном из аттракционов в Лас-Вегасе. Принцип работы Interactor Virtual Vest схематично можно представить следующим образом. Звуковые сигналы, соответствующие данному игровому эпизоду, прохо-

дят через усилитель и подаются на находящийся в жилете магнитный соленоид, который генерирует импульсы, вызывающие вибрации в теле играющего. Сила получаемых ударов может регулироваться по желанию игрока — от легкого прикосновения до мощной пульсации в груди. Создатели предусмотрели возможность отделения музыкального сопровождения от звука ударов и выстрелов. Они сделали это специально, чтобы играющий мог сконцентрировать свое внимание на разворачивающихся событиях в той мере, в какой требуют игры подобного типа. Немаловажна также сила получаемых ударов и толчков. Можно, конечно, убавить ее до минимума, но тогда игрок не будет чувство-

вать уменьшения своей "жизненной энергии", что крайне важно для успешного преодоления дальнейших игровых уровней. Кроме того, намного интереснее почувствовать себя реальным участником происходящих событий, чем быть сторонним наблюдателем. Мелодией игры можно наслаждаться вдвойне: одновременно подавая ее как на наушники, так и на микрофоны, находящиеся в жилете.

Шлем-маска CyberMaxx

Шлем-маска CyberMaxx представляет собой один из основных элементов экипировки любителя виртуальных развлечений. В нее встроены стереофонические наушники, два идентичных жидкокристаллических экрана (с дисплеями на активных матрицах), содержащие 120000 минимальных единиц изображения (pixel). Разработкой программных средств для CyberMaxx занималось более 50 компаний. Очень скоро можно будет надеть эту шлем-маску и насладиться непередаваемыми реальными ощущениями. Она достаточно легка — весит меньше одного фунта (1 фунт = 453 г), но стоит гораздо больше — целых 399 фунтов. Одной из ценных особенностей этого уникального приспособления является

возможность регулирования межглазного расстояния и корректировки фокуса. Поле зрения игрока в шлем-маске примерно такое же, как у зрителя, сидящего в кинозале — оно ограничено углом, равным 62 градусам. CyberMaxx позволяет смотреть вверх и вниз в пределах 45 градусов и рассматривать окружающую обстановку, поворачиваясь на 360 градусов. Для функционирования шлема-маски требуется компьютер с 386 процессором или выше, стандартный монитор VGA и стереофоническая звуковая плата. В комплекте с CyberMaxx будут поставляться игра и ряд других программных продуктов, которые позволят гораздо глубже проникнуть в мир "виртуальной реальности".

Шлем-маска VFX 1

Самая совершенная шлем-маска, имеющаяся на сегодня в распоряжении компьютерных фанов, это VFX 1. Два одинаковых экрана на жидких кристаллах с активными матричными дисплеями, каждый из которых имеет 104432 пикселя, являются сердцем VFX 1. В нее встроены наушники, на которые поступают сигналы с 8 битной звуковой карты, соединенной с картой VGA. Угол зрения в вертикальном направлении равен 35.3, а в горизонтальном 46.4 градуса. Голову можно

поворачивать на 360 градусов и смотреть под углом 70 градусов вверх и вниз. Во время игры в шлеме-маске VFX 1 визуальные ощущения человека примерно такие же, как при просмотре фильма на 10-метровом киноэкране. VFX 1 обладает теми же, что и CyberMaxx, особенностями: регулировкой межглазного расстояния и индивидуальной настройкой фокуса. Минимальные требования к VFX 1 — это 386 процессор, стандартный монитор VGA и стереофоническая звуковая плата. Для обеспечения реальных трехмерных эффектов рекомендуется звуковая плата, называющаяся Gravis Ultrasound card. К шлему-маске прилагается мышь Cyberstick с трехмерным указателем-курсом, стоящая \$200. В набор разработчика входит сама VFX 1, Cyberstick, карта

PC, программы продукты и документация. Стоит такой набор \$2600.

Logitech Cyberman

Сконструирован-

ная компанией Logitech "трехмерная" мышь Cyberman является в наши дни первым устройством, позволяющим указывать позицию элементов трехмерного реального изображения и совместимым с любым программным продуктом. Она содержит специальные средства управления графическим курсором и предназначена скорее для исследовательских работ, чем для продажи на компьютерном рынке. Этим необычным инструментом весьма удобно пользоваться при работе в трехмерной среде, но для того, чтобы научиться умело управлять им, надо приложить определенные усилия. Cyberman обладает способностью обеспечивать обратные тактильные ощущения: об ударе или пуле, попавшей в вас во время игры, вы узнаете по легкой вибрации в мышке. Вместе с Cyberman ее создатели поставляют такие популярные игры, как Doom, Terminator Rampage, The Body Adventure, Shadow Caster и вышедший совершенно недавно специальный вариант Megarace.

Разрешите представить: мой домашний компьютер

Еще не забыто время, когда компьютер стал "персональным". Развитие технологии позволило не только уместить компьютер на письменном столе, но и обеспечило возможность работы для пользователя, который вовсе не обязательно является профессиональным программистом. Тем не менее, работа с персональным компьютером до сих пор требует некоторого уровня квалификации. Сегодня на наших глазах возникает новое направление компьютерного рынка — "домашние компьютеры". Новая концепция предусматривает возможность работы для человека с "нулевым" уровнем подготовки и учитывает специфически "домашние" применения компьютера. Предполагая и впредь обращаться к теме домашних компьютеров, в этой статье мы расскажем о нынешних тенденциях развития компьютерной индустрии и об основных чертах современных домашних компьютеров.

Домашний компьютер — это не просто "компьютер, который стоит дома". Его основополагающей характеристикой является простота использования, благодаря которой компьютер должен стать таким

же обычным элементом повседневной жизни, как, скажем, кофеварка или стиральная машина. Идея домашнего компьютера заключается не в том, что профессиональные пользователи выполняют часть своей работы дома, а в привлечении к пользованию компьютером для своих нужд и развлечений "самых широких слоев населения".

Перспективы нового рынка весьма заманчивы для крупных фирм-производителей, уже ощутивших

некоторое насыщение традиционных направлений. Развитие рынка домашних компьютеров становится на сегодня одной из главных движущих сил мировой компьютерной индустрии. Простоту работы можно реализовать лишь за счет переложения основной доли интеллектуальной деятельности на сам компьютер, что требует привлечения новейших технологий и обеспечения разумных ("домашних") цен. В борьбу за создание домашних компьютеров

уже включились такие гиганты, как Compaq, Packard Bell, Apple, IBM, Acer, а также несколько менее известных компаний с далеко идущими планами. Одновременно крупнейшие производители softwera работают над соответствующим программным обеспечением, которое, по мнению компании Microsoft, является одним из необходимых условий успеха.

В задачу этих фирм входит не только разработка компьютера со специфическими характеристиками, но и создание устойчивого образа в сознании потенциальных потребителей. До сих пор реклама компьютеров и программного обеспечения размещалась главным образом в специализированных изданиях. При обращении к "массовому пользователю" центр тяжести рекламных кампаний неминуемо перемещается на телевидение. К примеру, только фирма Compaq выделила на телевизионную рекламу в последнем квартале 1994 г. около \$20 млн. Интенсивная рекламная кампания многих фирм уже дает результаты. По оценкам аналитической службы Dataquest, в 1994 г. рост рынка домашних компьютеров в США составляет 21% при общем росте



компьютерного рынка на 8,9%.

Столь высокая популярность домашних компьютеров связана, очевидно, не только с рекламой. Немаловажен и фактор престижа. Как в старое добре время телевизор, компьютер постепенно становится неотъемлемой частью интерьера. И хотя времена "компьютер в детской, компьютер в кабинете, компьютер на кухне" еще не настали, ситуация развивается именно в этом направлении, чему немало способствует и весьма элегантный дизайн современных домашних компьютеров.

Впрочем, внешний вид — не самое главное. В отличие от своих предшественников образца начала 80-х годов (скажем, Commodore 64 или Apple II), нынешние домашние компьютеры комплектуются самыми современными микропроцессорами (Intel 486, Pentium, PowerPC). Они имеют устройство чтения лазерных компакт-дисков CD-ROM, оснащены системой высококачественного воспроизведения звука и

способны подключаться к телефонной линии. По своей комплектации такой аппарат является вполне профессиональным мультимедийным комплексом, предназначенным в первую очередь для развлечений. Игры, в особенности записанные на дисках CD-ROM, являются одним из основных применений домашнего компьютера. Но не главным. Мультимедийный комплекс позволяет в легкой и захватывающей

форме работать со всевозможными информационными и обучающими пакетами.

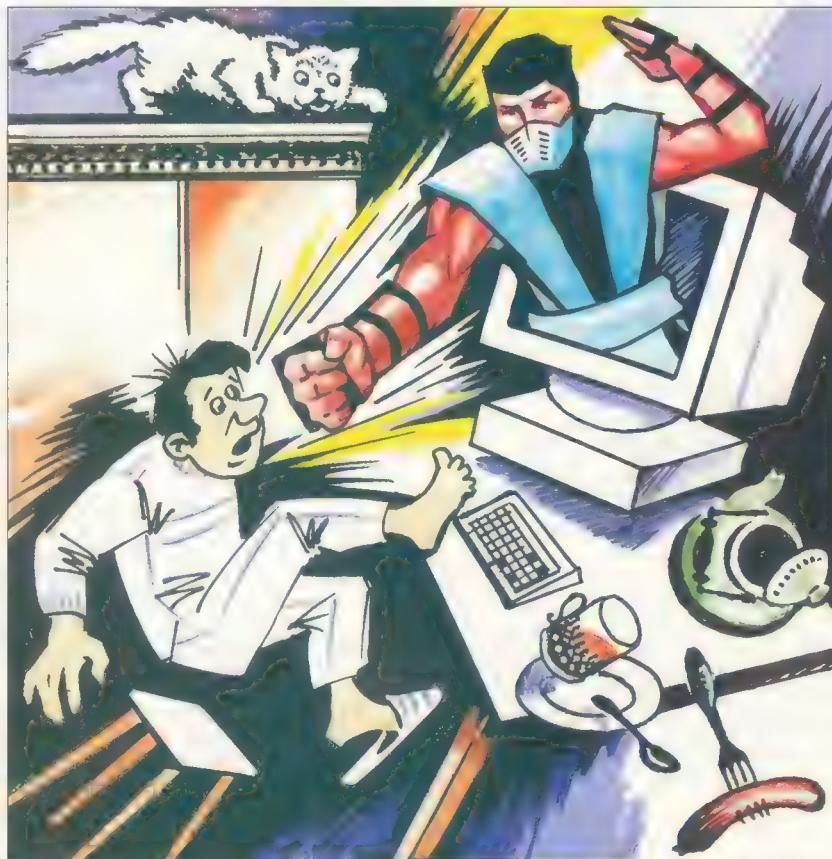
Потехе время, но следует отвести час и для дел. Домашние компьютеры оснащаются необходимым программным обеспечением для подготовки текстов, ведения домашнего бюджета

обработки звонка компьютер снова "засыпает". Можно также запрограммировать компьютер включиться ночью и отправить факсы в то время, когда телефонные тарифы наиболее низкие.

Едва ли удастся перечислить все применения домашних компьютеров, тем более, что с каждым днем открываются все новые возможности. Отметим только, что специальный пакет управления компьютером включает около 200 стандартных задач. Пользователю необходимо просто понять, чего он хочет, и выбрать соответствующий пункт меню. После этого компьютер выдает необходимую последовательность запросов и подсказок, позволяющую справиться с поставленной задачей. От пользователя не требуется никакой предварительной подготовки, кроме знания того, где у компьютера находится кнопка выключателя.

Перспективы применения домашних компьютеров еще более захватывающие. С развитием информационной супермагистрали домашние компьютеры позволят, например, автоматически собирать данные о курсе интересующих пользователя акций или подключаться к системам интерактивного телевидения. Можно ожидать, что в ближайшие несколько лет домашние компьютеры коренным образом преобразуют как облик жилищ, так и мировоззрение их владельцев.

По материалам зарубежных изданий



У Sierra все в порядке
- наберитесь терпения и сами убедитесь в этом!



Молчание, которое с некоторых пор хранили компании Sierra, Coktel и Dynamix, было настолько упорным, что люди начали подумывать, не прекратили ли они всю эту "болтовню" об усовершенствовании компьютерных игр и не занялись ли чем-нибудь вроде разведе-



ния цветов. Однако, совсем недавно обнаружились факты, полностью опровергающие такую точку зрения. Например, семейство Sierra обогатилось 13 новинками, входящими в число наиболее популярных сегодня игр. В одной из них действующими персонажами являются роботы. Другая создана только для взрослых и ее не рекомендуется демонстрировать детям, потому что показ сопряжен с определенными вопросами деликатного характера. В общем эти игры достаточно много-лики и интересны, так что давайте лучше перейдем к описанию некоторых из них.

Создатель ряда популярных игр семейства Sierra Роберта Уильямс (Roberta Williams) набрала группу талантливейших коммивояжеров, которые сейчас занимаются усиленной рекламой игры, сочетающей в себе самые прогрессивные возможности кинематографии и компьютерной графики, игры с ужасающе правдоподобными сценариями, почерпнутыми из произведений совре-



менных новеллистов. Она называется Phantasmagoria и будет выпускаться на четырех компактных дисках. Циники, несомненно, пожалуются на то, что она является лишь повторением уже существующих игр, однако Sierra утверждает, что Phantasmagoria имеет полное право претендовать на оригинальность. С новой игрой Роберта Уильямс связывает большие надежды: "Имея скрипт в 400 страниц, 20 живых актеров, 500 углов обзора и более 100 страниц детализированного сценария, игра обречена на успех".

Компания Coktel Vision собирается выпустить пару интерактивных игр кинематографического типа. Называются они Lost in town и Last Dynasty. В Lost in town, изображения в которой имеют почти такое же качество, что и в видеофильмах, игрок получает амплуа некоего Макса — репортера, пытающегося разоблачить коррумпированного политика. Игра довольно динамична и обладает простым неутомительным интерфейсом, указывающим на правильный курс

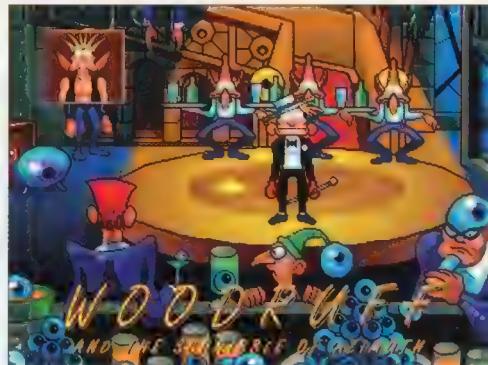
движения в течение всей игры.

Last Dynasty — это научно-фантастическая игра, созданная на основе уже существующих общепринятых стандартов. Она вобрала в себя особенности множества игровых стилей: от нюансов старых добрых "боевиков" до тонкостей приключенческой игры Seventh Guest. Занимает Last Dynasty два компактных диска. Технология создания видеообразов на весьма высоком уровне, и можно надеяться, что компания Coktel Vision не будет медлить с решением проблемы синхронизации звука и изображения. Игра Last Dynasty, появится в конце года, о выпуске Lost in town еще ничего конкретного не сообщалось.



К выпуску готовится очередная шестая серия игры Space Quest. В этот раз она выйдет уже на компактном диске, будет иметь усовершенствованный игровой интерфейс и послужит еще одной демонстрацией мощных возможностей графики SVGA. В Space Quest 6 можно встретить практически все черты, присущие научно-фантастиче-

Популярный в недавнем прошлом игровой ряд King's Quest, по-видимому, вновь будет продолжен. Выход очередной (седьмой) серии ожидается к началу следующего года. Роберта Уильямс с большим воодушевлением рассказала о процессе создания седьмой части King's Quest — сказки о юной принцессе и ее матушке, оказавшихся в заколдованным мире, полном всевозможных чудес, эльфов и троллей. "Более ста художников

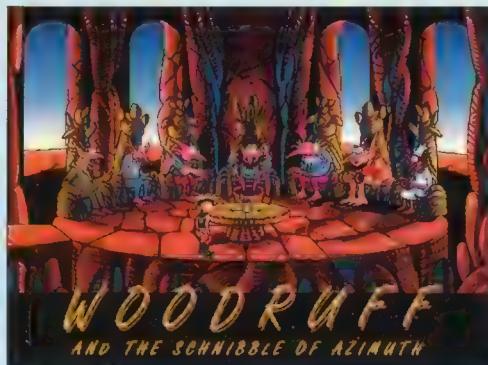


скому кинематографу, и в этом отношении она не является исключением — вспомните такие игры как, Star Wars, Star Trek, The Terminator.

Компания Dynamix подготовила к выпуску игры, называемые Earth Siege и Battledrome. Хотя они в целом и похожи, тем не менее имеют отличные друг от друга сценарии, способные вызвать интерес у любого игрока. Обе игры



и мультипликаторов работало над этой красочной игрой, использованная графика обладает высоким разрешением. Слова же "Дисней" и "фильм" прибавляются к названию игры ее создателями исключительно ради забавы. Я не была особенным поклонником прошлых серий, однако последняя часть настолько впечатляющая, что возможность превращения в волшебницу временами кажется вполне реальной", — сказала Роберта Уильямс.

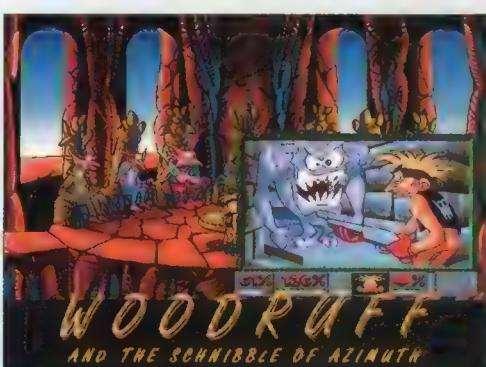


принадлежат серии Metaltech, а в качестве действующих персонажей в них выступают сражающиеся друг с другом

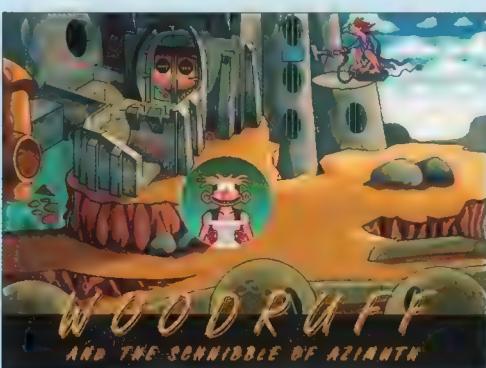
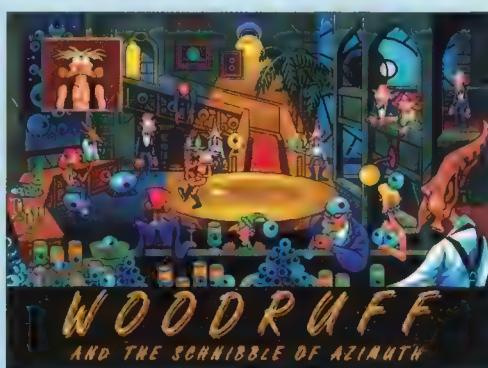
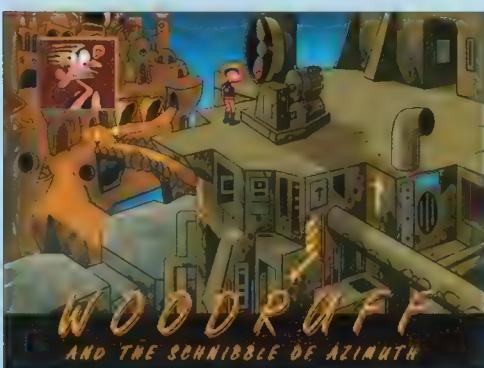


машины ужасающих размеров. В Earth Siege играющий руководит действиями группы силачей, защищающих землю от вторжения инородных существ. В отличие от Earth Siege, Battledrome является игрой более индивидуальной — со схватками типа один на один.

Еще одна новинка — Alien Legacy (первоначально была названа Veltion) приковывает нас к событиям, происходящим в далеком и мрачном будущем.



После долгих лет борьбы с присутствием неизвестного и чужеродного существа, человечество становится перед проблемой передислокации — жизненно важной для ее выживания, а в дальнейшем и возрождения. Хоть капитана космического корабля и зовут Calypso (напоминает Апокалипсис), это не мешает тому, чтобы ваши команды контролировали, охраняли и вдохновляли людей и их начинания, направленные на поиски спокойных и благоприятных жизненных условий. Они





должны исследовать различные планеты, чтобы узнать о наличии полезных ископаемых и других природных ресурсов, заселять их и защищать от всевозможных вражеских атак. Однако, как может показаться на первый взгляд, людские заботы на этом не кончаются, а только начинаются. Вероятно, вы вспомнили игру Outpost (если конечно играли в нее). Что ж, они может и похожи друг на друга, но Alien Legacy более интересная и захватывающая по сравнению с Outpost.

Следующая игра из ряда Aces of the Deep достаточно долгое время находится в процессе разработки, и нет сомнений, что ее старые поклонники с большой радостью встретят выход очередной серии. Возможно, она превзойдет предыдущие компьютерные игры на тему второй мировой войны с точки зрения аккуратности выполнения, детализированности графики и напряженности игровой атмосферы. Целью игры является уничтожение немецких подводных лодок, плавающих в северных водах атлантического океана. Надо отдать должное мультипликаторам, создавшим невероятно реалистичные образы военной техники и картины морских баталий. Примечательно также разнообразие военного арсенала: 7 различных подводных лодок, 20 крейсеров, 8 видов самолетов и даже 4 типа торпед. В Aces of the Deep хронологически и исторически достоверно отражен ряд произошедших во время второй мировой войны событий. В течение игры перед вашими глазами предстают впечатляющие и

захватывающие картины морских сражений, горящие и тонущие корабли, туман, ослепительное солнце, белоснежные облака и свинцовые тучи. Все это выполнено в графике 3-D и озвучено на самом высоком уровне, с использованием огромного количества звуковых эффектов.

Компания Dynamix готовит к выпуску пару классических игр-головоломок, бывших в свое время очень популярны-

противника в заранее выкопанные земляные ямы. На первый взгляд Lode Runner может показаться простой игрой, но это далеко не так. Как стало недавно известно, она будет продаваться со специальной предупреждающей надписью Министерства здравоохранения. Факт, конечно забавный, но вполне достоверный. Lode Runner или The Legend Return уже поступила в продажу, так что тысячи фанатиков, обуянные ностальгическими воспоминаниями, могут приобрести копию этой игры.

И наконец, еще об одной игре компании Coktel, которая называется Woodruff & The Schnibble of Azimuth. Эту игру-головоломку, выполненную в карикатурном стиле, создали авторы известного сериала "Гоблины" (Goblins). Если отвлечься от названия, игра полна своеобразного и эксцентричного юмора, сделавшего "Гоблинов" некогда столь популярными. К выходу готовятся две версии Woodruff & The Schnibble of Azimuth — для VGA и SVGA, с мультиплексионным исполнением в стиле Tex Avery и оцифрованным звуком. Чтобы в действительности узнать, что представляет собой игра Woodruff & The Schnibble of Azimuth, будьте особенно внимательны в декабре, когда она появится в продаже.



ми. The Incredible Machine II является продолжением упомянутого семейства. Она обладает полным спектром усовершенствованных нововведений. В нее включены 150 совершенно новых загадок, "генератор" головоломок, специальный раздел подсказок, режим двух игроков.

В скором будущем любители компьютерных забав получат новую версию чрезвычайно популярной в начале 80-х годов игры, называемой Lode Runner, которая (если верить ее создателям) будет намного интересней своего титулованного предшественника. Цель игры — обойти помещение с многочисленными лестницами и ровными участками, избегая встречи с бесстрашным врагом, и собрать максимально возможное количество золота. Вы способны беспрепятственно проникать сквозь толщу стен и полов, а также заманивать



Технический прогресс - дело серьезное. А когда дело касается компьютеров - то серьезное вдвойне. Давно ли мы понимающие усмехались, глядя на CGAshные картинки, схематически изображающие людей, жутко тормозящие в неестественных движениях и имеющие понурую черно-белую раскраску... Компьютер предназначен для расчетов - куда уж ему до обыкновенного видеомагнитофона - так вполне обоснованно считали многие. Прошло каких-то несколько лет - и многие из усмехавшихся начинают задуматься: а не отомрут ли в скором времени все эти пленочные видеофильмы, уступив

ламповыми радиоприемниками.

Бред - скажет читатель. Разве такое возможно? Конечно - достаточно до-

UNDER A

Кilling Moon

И в 2042 году найдется место людям со странностями.

сняты на пленку и переведены в игру при помощи современных технологий. Участие в съемках приняли голливудские звезды, а динамичная



SVGA

ждаться выхода в свет замечательной игры "UNDER THE KILLING MOON". Первое, на что сразу же обращаешь внимание - графика. Тут просто нет слов - взгляните на изображения, и вы меня поймете. Это будет первая игра, полностью выполненная в стиле "interactive movie" - интерактивный фильм. Уже



имеющий опыт в создании подобных игр ACCESS (вспомним хотя бы "AMAZON") на этот раз поднялся на невиданную высоту. Все действия реально

графика позволила им выглядеть на мониторе компьютера ничуть не хуже, чем на широких экранах. Вас ждет встреча с Брайаном Кейтом (Brian Keith), Марго Киддер (Margot Kidder), Расселлом Менсом (Russell Means) и голосом Джеймса Эрла Джонса (James Earl Jones).

Подобный букет актеров явно требует хорошо





продуманного сценария. Ну что ж - судите сами. Действие происходит... как вы еще не догадались? Конечно, глубокое, мрачное будущее. 2042 год. Человечество, как ни странно, довольно легко пережило Третью Мировую войну, и ухитрилось выжить.

Более того, этот конфликт вопреки ожиданиям не слишком сильно отразился на численности обитателей старушки Земли. Ядерные взрывы, загрязнили атмосферу, в результате чего человечество разделилось на два основных класса - нормальные и мутанты. Нормальные оказались невосприимчивы к радиации, а вот с мутантами дела обстояли гораздо хуже. Повышенный фон вызвал физические деформации, и мутанты стали мутантами в полном смысле этого слова. У всех это происходило по-разному. Кто-то отде-

лся всего лишь легкими язвочками по всему телу, а не отросшим хоботом и "портативными" бивнями.

Конечно, мутанты и нормальные мирно не ужились. До отлавливания друг друга поодиноке с последующим битьем мутировавшей рожи дело не дошло, но жить два класса пытаются раздельно. Никто из них

не претендует на роль гегемона, и наживаются на такой ситуации в основном лишь производители косметики, которую

мутанты раскупают в неисчислимых количествах, чтобы ничем не отличаться от нормальных. И так уж получилось что большинство крупных городов разделилось на две области. На точных картах вполне мирно сосуществовали Нью-Сан-Франциско и Олд-Сан-Франциско.

И вот в одном из районов Олд-Сан-Франциско, заселенном мутантами, и обитал наш главный герой - частный детектив

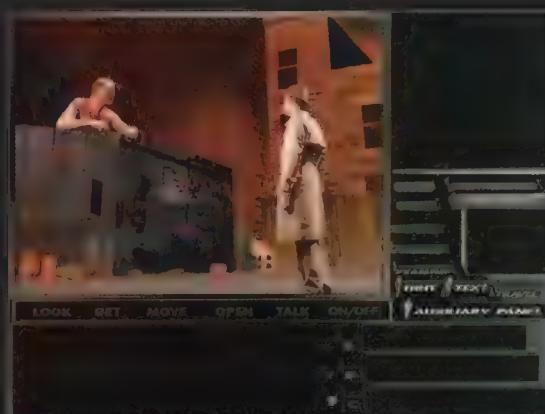
Текс Мурфи (в его роли снялся сам вице-президент ACCESSa и разработчик игры Крис Джонс. Такую ответственную роль, несомненно, не стоило доверять никому постороннему). Любители игр



со стажем наверняка помнят этот персонаж еще по "Mean Streets" и "Martian Memorandum". Он так и не изменился с той поры - такой же "не от мира сего" деятель, у которого все валится из рук, порученные дела благополучно проваливаются, щеки покрыты многодневной щетиной, а пуговицы болтаются на одной нитке. Он был бы рад все делать как надо, да все случайности мешают - то у стула ножка некстати отломится, то собьет с мысли особо крепкая мраморная колонна, внезапно появившаяся на пути.

Не то чтобы он был мутантом - нет, в этом плане он был абсолютно нормален. Про-

сто со своими немерянными амбициями и желаниями он чувствует себя несколько неуют-





но в обществе себе подобных, поэтому свое частное агентство он и открыл в мутнировавшей части города. Задания попадаются не такие уж сложные, но тут случайно, во время раскрытия очередного мелкого ограбления, герой натыкается на следы секты, ведущей свое существование аж с 1945 года. Членам ее удалось наконец-то разработать жуткий вирус, который они и планируют опробовать на Земле. Переждав смертельную эпидемию на Луне, секта станет полновластным хозяином планеты. В распоряжении детектива не так то уж много времени - всего три дня...

Технически игра выполнена очень продуманно. Игроку предоставляется возможность полностью управлять бренным телом горе-детектива. Управление происходит в двух основных режимах - передвижение и действия. С передвижением, я

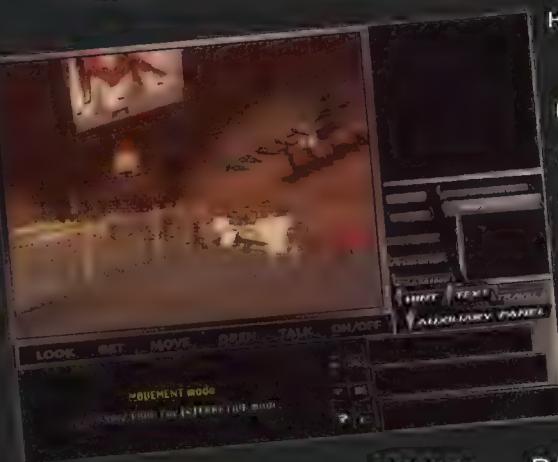
думаю, все понятно - двигаться можно в любые стороны (управление происходит с помощью "мыши"), возможно даже задирать голову вверх, считая ворон, или смотреть себе под ноги. В любой момент вы можете затормозить картинку, и приступить непосредственно к действиям. Тут возможно все - взглянуть, подергать, перевернуть, открыть, поговорить. Все это очень напо-

норечии герой будет и без вашего участия.

Ну и, конечно - видео, видео. Игра включает в себя более 3.5 часов нормальных, полномасштабных видео-роликов. И практически все они окрашены замечательным, мягким юмором. Приключения детектива-неумехи и огромное количество комедийных сцен на фоне полноправного боевика способно улучшить настроение даже после очень напряженного рабочего дня.

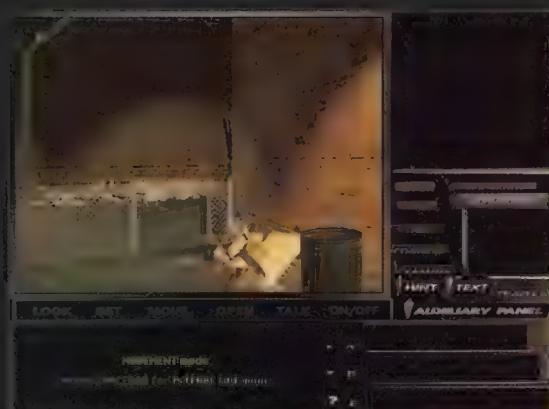
Естественно, что к вашему компьютеру будут предъявляться очень высокие требования. Четыре CD, на которых выходит игра, уже сами по себе многое значат. Я бы рекомендовал для нормального процесса игры 486 машину, и не меньше 8 Mb RAM (так как на 4 Mb реальная графика превращается в квадратики, напоминающие DOOM), а также быструю VESA-карту. Ну, и, понятно, двухскоростной CD-ROM. Так что запасайтесь хорошим компьютером, и ждите выхода этого явного хита года. Ждать осталось совсем немного!

O.LESHIJ



минает старые, добрые QUESTы, и, несомненно, придется по вкусу многим.

Не менее важную часть игры составляют диалоги. Снабженные замечательными видеороликами и дублированием произносимого вслух текста строчкой внизу экрана, они несут существенную смысловую нагрузку: ведь главное для детектива - грамотно опросить свидетелей. Интересна и сама система диалога - вы выбираете не конкретные фразы для разговора, а что-то вроде списка тем для общения. Ваша задача - чтобы разговор шел по правильному руслу, а упражняться в крас-



Если вы большой поклонник "виртуальной реальности", тогда спешите сделать свой выбор, потому что до выхода новых игр остается очень мало времени. Независимо от того, что вы любите: скоростной спуск на лыжах, пикирование на реактивном самолете или нечто экстраординарное, среди готовящихся к выпуску игр вы обязательно найдете для себя что-нибудь подходящее - их создатели позаботились о том, чтобы удовлетворить самые разнообразные вкусы. В играх серии BattleTech вы

Новых игр много - выбирай любую

либо с компьютером, либо с живым противником при помощи модема.

Другую игру с похожими персонажами и сюжетом подготовила компания Activision. Она называется The Clans,

Software Sorcery. В ней вы должны вступить в противостояние с "Мертвой Зоной", и для того, чтобы победить в этой схватке, вам нужно будет серьезно потрудиться - соорудить "Звездного



будете иметь удовольствие встретиться с металлическими чудищами невообразимых размеров. Одной из них является игра Earthsiege, выпущенная компанией Dynamix. По сюжету игра напоминает фантастический боевик, главную роль в котором исполняет гигантский робот, призванный защищать землю от инопланетного вторжения. На самом деле в Earthsiege не один, а целых восемь роботов, и у играющего есть возможность выбрать любого из них для осуще-

допускает подключение модема, имеет режим игры с компьютером и живым противником.

Предыдущим играм ничем не уступает Mech Commander, в которой повстанческие силы сражаются за власть на земле при помощи стотонных металлических монстров.

Хороший подарок приготовила любителям автомобильных гонок компания Rapirus. Новая игра NASCAR Rasing не

Бойца" из обломков многих тысяч чужеземных космических кораблей.

The Battle for Jacob's Star - так называет- ся игра, выпущенная компанией Strategic Simulations. В ней вы играете в роли недисциплинированного пилота, и оказываетесь в ужасно сложной ситуации. Вас посыпают на безлюдную базовую станцию, и во время полета вы попадаете под массированную атаку противника. Однако жажда к жизни должна помочь вам выжить



ствления священной миссии. Эти металлические, вооруженные до зубов машины одним своим видом наводят ужас на противника, земля содрогается под их ногами, оставляющими в ней огромные углубления-следы. Если вы хотите заняться "более" гуманной деятельностью, тогда вам следует обратить внимание на другое детище компании Dynamix - игру Battledrome. В нее можно сыграть

уступает популярной Indycar Racing ни в графике ни в остроте борьбы за владение чемпионским титулом.

Желающих полетать по голубым воздушным просторам тоже не обделили: компания Merit Software выпустила игру, называющуюся Fighter Wing. Отличительными особенностями Fighter Wing являются прекрасная трехмерная графика и возможность одновременного участия в игре шестнадцати человек, подключенных к компьютерной сети.

Поклонникам звездных войн и межгалактических сражений несомненно будет интересно узнать о выходе новой игры Phoenix Fighter, созданной компанией

и продержаться до тех пор, пока не поспеет помочь.

Достаточно объемна игра The Odyssey Continues - играющему предстоит выполнить более 700 миссий.

Если же вам нужно нечто совершенно особенное, тогда можете приобрести игру Jet Ski or Die компании Velocity, которая является синтезом головокружительных гонок и леденящих душу военных баталий.



"Пусть повстанцы думают, что сила на их стороне..."

Император.

Я считаю, что игра обязательно станет хитом 94-95 годов и войдет в класс "Must Buy" - обязательны если не к покупке, то хотя бы к переписыванию (что в условиях России практически одно и то же). Чтобы лучше ее понять, сравните Tie Fighter с играми аналогичного типа (скажем, из серии Wing Commander фирмы Origin).

Нетребовательная в общем-то игра радует качественной графикой и жизнерадостным музыкальным background-ом (музыка - из настоящих "Звездных войн", снятых в свое время Джорджем Лукасом). Разумеется, в таком шедевре есть и введение (introduction), где в течение примерно 3 минут показывается разрушение повстанцами базы Death Star, ответный удар императорских вооруженных сил и говорится о новом плане Императора восстановить закон и порядок в галактике **усилиями оставшихся кораблей-истребителей под руководством Darth Vader-a**. Вся игра и состоит, собственно, в реализации этого плана.

При совершенно стандартном для игр такого рода интерфейсе: после "регистрации" (ввода имени пилота или выбора пилота из списка), вы попадаете в "Main Concourse" - основной диалоговый элемент программы, некоторые веши даже здесь уже выделяют эту игру из ряда подобных. Что сразу обращает на себя внимание, так это открывающиеся двери, куда игрок может "войти".

Сама игра чрезвычайно проста и



Новое поступление на отечественный рынок 3-D космических сюжетных "ледалок" 1994 года, Tie Fighter Star Wars продолжает знаменитую серию X-Wing фирмы Lucas Arts.

напоминает знакомую всем любителям космических леталок серию Wing Commander. Она состоит из семи битв, в каждой из которых несколько (не менее четырех) миссий перед миссией команда получает вам задание



выяснить дополнительные детали - на каком корабле вам предстоит летать и с какой силами придется столкнуться. В зависимости от типа корабля вам могут предложить на выбор - торпеды, ракеты и даже бомбы. Некоторые корабли оснащены двумя лазерными пушками, в

других их число увеличено до четырех, и кроме этого есть еще две ионные пушки.

Миссии же, могут быть трех типов. Первый, самый простой - уничтожение вражеских кораблей по принципу "стреляй во все, что движется". (А иногда даже и в то, что не движется, если в задании сказано, что надо расстрелять также контейнеры или мины). Но даже в таких несложных миссиях тоже бывают подвохи. Не следует стрелять: А - по своему напарнику, а также дружественным кораблям, и Б - по собственной базе. Последнее может стоить даже жизни. База хоть и своя, но вдарить может как следует по любому, кто имеет неосторожность в нее выстрелить. Кроме того, иногда дают дополнительные очки и повышения за "досмотр" вражеских кораблей до их уничтожения. Этот вариант гораздо труднее — не только из-за того, что противники открывают огонь при приближении, но и потому, что многочисленные партнеры стремятся разгромить врага как можно скорее.

Второй тип немного сложнее. Он связан сопровождением собственных и дружественных кораблей. Основная задача та же - выжить, но надо еще сохранить жизнь одному или нескольким "транспортникам" или десантным кораблям до определенного времени. Если бы не было дополнительных заданий - досмотра всех вражеских кораблей, то игрокам пришлось бы полегче. Все команьоны стремятся добиться одной цели, при умелых действиях выполнить задание не составляет

какого труда.

Третий



миссий - вывод из строя (в оригинале - disable) и захват вражеских кораблей или баз. Это наиболее трудный тип миссий. Необходимо не просто уничтожить один или несколько кораблей противника, а именно вывести его из строя. Достигается это при помощи точных выстрелов из ионной пушки. Основная проблема при выполнении задач такого рода - то, что противники стараются уничтожить выведенные из строя свои корабли. Эти миссии похожи на сопровождение, за исключением того, что выведенные из строя корабли можно уничтожить одной ракетой или парой точных выстрелов. Я бы рекомендовал сначала расстрелять все "ненужные" корабли противника, чтобы на выведенные из строя корабли не покушались Ваши оппоненты. Захват же самому производить не надо, надо просто дождаться того момента, когда выведенного из строя противника возьмет на абордаж специальный десантный корабль.

Игра была бы не столь захватывающей, если бы на каждую миссию давалось бы только одно задание. Но список задач в рамках каждой миссии иногда занимает целый экран текста, причем задачи обычно попадаются различных типов. К сожалению, компьютер сам выбирает вам наиболее удобный корабль для каждой миссии, а ракеты можно загружать далеко не на все корабли. Что же касается стандартного набора - лазерных и ионных пушек, то во-первых, их можно "сдваивать", то есть заставлять стрелять вместе, а не по очереди (в кораблях с четырьмя лазерами можно давать залпы из всех четырех пушек). Во-вторых, после изобретения Beam-System можно увеличить частоту стрельбы, и в-третьих, ту же частоту можно увеличить пожертвовав либо защитным экраном (не компьютера, конечно, а корабля), либо скоростью. Однако в одной из миссий настоятельно рекомендуется даже понизить "мощность" пушек, чтобы можно было догнать убегающего противника.

Но я не зря назвал игру "ролевой". Все миссии в рамках каждой битвы



логически связаны. Например в рамках одной битвы происходит история, в которой один из генералов Империи продается повстанцам, затем Вам удается спастись с корабля изменников, а в конце битвы Вы лично участвуете в захвате продавшегося корабля и наблюдаете за экзекуцией генерала-предателя.

Можно, конечно, абсолютно игнорировать, что говорит перед заданием командир и просмотреть задание уже

"в полете", а анимацию между полетами рассматривать как излишество, но тогда игра превращается в простенькую "ленталку", не отягощенную смыслом.

Прелест же игры, помимо прочего, именно в том, что это не "спиномозговик". Встроенная анимация моментов награждения и повышения в звании, а также возможность выбрать какой фильм смотреть в рамках последнего задания, и логическая связь всех битв делают эту игру просто шедевром. После наиболее важных, ключевых, заданий игрок смотрит мультик, где показано, что произошло в результате его победы или поражения. В случае победы у вас есть шанс увидеть лично императора

(великая честь), а также получить медаль или новый чин. За время игры вам предстоит проделать путь от лейтенанта до генерала, получив при этом несколько наград.

Игра имеет "Film Room" - комнату для просмотра снятых в бою фильмов. Можно просто включить во время полета видеокамеру, а потом либо выключить ее, либо забыть о ней - она выключится сама через некоторое, весьма значительное, время. Управление просмотром чрезвычайно просто (но только благодаря умениям программистов Lucas Arts) а возможности его практически не ограничены. К примеру, можно произвольно менять точку обзора, "приближаться" к кораблю, "удаляться" от него. Но что потрясло меня больше всего, так это то, что все эти операции допустимы по отношению ко всем кораблям — и своим, и вражеским. Можно, например, увидеть в фильме то, чего не успеваш заметить во время сражения - вид сбоку, поведение напарника, противника, можно даже "сесть" на свою или вражескую ракету. Честно гово-



ря, было бы трудно ожидать от "Film Room" чего-то большего.

Что радикально отличает TF от Priv, так это возможность тренировки на любом корабле, на котором вы можете летать в реальном бою. Причем есть два варианта тренировки.

Нечего и говорить, что вся графика и тут на уровне. Показывают специальное сооружение - нечто вроде тренажеров будущего.

Первый - Training Simulator - сделан для новичков. Вы выбираете для полета корабль, все характеристики которого сразу же выводятся на экран, а затем начинается сама тренировка. Вы летаете в трубе, составленной из различной длины отсеков, соединенных под разными углами. Если вы удачно преодолели первый этап, за ним следует второй и так далее, причем время на преодоление следующего этапа меньше, чем на предыдущем. Ваша задача - сначала просто успевать преодолеть определенное число отсеков, не врезаясь в стенки на поворотах. Затем, на следующих этапах, время от времени надо будет

стрелять в цели - различного цвета и формы геометрические фигуры, раскиданные по определенным отсекам. Каждое попадание дает не менее 2 секунд дополнительного времени и очки.

Второй тренажер - Combat Chamber - намного сложнее. Он осно-

ван на реальных заданиях, которые вы будете получать далее в основной игре. Я бы советовал преодолеть хотя бы первое задание на каждом корабле, прежде чем начинать саму игру. В зависимости от типа корабля, который вы выберете, можно получить соответствующее задание. В принципе, можно "перепрыгивать" через задания, то есть вместо первой миссии выбрать вторую или третью, но делать этого настоятельно не рекомендуется. Единственное отличие тренировочного задания от "боевого" - здесь Вы не можете выбрать "нагрузку" своего корабля. Предоставить в Ваше распоряжение торпеды, ракеты или бомбы - решает сам тренажер.

Очки, набранные игроком, считаются также, как и в реальном бою. Второй тренажер, конечно, более интересен, но начинать все же лучше в первого.

Кстати, я с удивлением обнаружил, что звук проработан в Training

Simulator намного лучше чем в Combat Chamber и соответственно в реальных боях. К примеру, в Training Simulator очень достоверно звучат выстрелы (в ограниченном пространстве), а также

звуки, когда лазерный залп попадает в стену. В реальных же битвах, напротив, набор звуков сильно ограничен, и, кроме бормотания очередного сообщения, слушать в общем-то нечего.

Кроме того, в TF есть и Technical Room. Думаю, это самое существенное отличие TF от Priv. В Technical Room можно не только увидеть как выглядят и свои, и вражеские корабли, но узнать их скорость (в весьма странных единицах измерения), а также выяс-



нить, каким оружием эти корабли оснащены. Вряд ли много информации об объекте даст сообщение типа "Many Turbo Laser Turrets", но, по-моему, и так понятно, что близко к этой штуке подлетать не стоит.

Нельзя не сказать и о тех деталях, отсутствие или недоработанность которых меня просто



удивили. Игре явно не хватает речи. Не следует, конечно, забывать, что это не CD-игра, да и по стандартным меркам её объем не так уж велик - всего-то 14 Mb на диске после инсталляции. Однако звук мог бы быть и лучше. Речи предостаточно в "мультиках" - введении и анимации награждения, но почти нет в самой игре. Например, текст задания надо именно читать за отсутствием соответствующего "спича".

И еще одна мелочь, постоянно раздражавшая меня на протяжении всех полетов. Все сообщения, приходящие по радио, появляются не в середине, и даже не вверху экрана, где сосредоточены основные объекты, привлекающие внимание (радар - виды спереди и сзади), а в самом низу, где их практически не замечаешь.

Между тем это довольно важная часть игры. Если у вас есть звуковая карта, то на текст можно и не смотреть, так как все эти сообщения "звучат". Но если у вас возникнут аналогичные проблемы, смотрите поглаще Log-list, содержащий все пришедшие сообщения с момента начала полета.

Станислав Гришин.



В связи с появлением нескольких игрушек - симуляторов полетов на самолетах времен Второй мировой войны, было бы уместным сравнить наиболее популярные. В этом обзоре речь пойдет о следующих играх: *Overlord* (в дальнейшем OL) фирмы Rowan Software, *Pacific Strike* (далее - PS) и *1942* (в дальнейшем Origin и 1942) и *Pacific Air War* (далее - PAW) фирмы MicroProse.



Все эти игры имеют и общие черты, и некоторые отличия, так что заинтересовавшиеся любители "леталок" смогут выбрать именно

полета. Игра не отягощена излишней графикой, поэтому не столь требовательна, да и сами полеты не вызывают отвращения множеством лишних и ненужных деталей.

1942 отличается количеством и качеством различных видов из кабины пилота,



то, что больше всего придется им по вкусу.

1942 - The Pacific Air War

В целом, 1942 — наиболее достоверная из всех представленных игрушек. Помимо максимальной исторической достоверности, наиболее достоверно проработаны некоторые элементы полета. Кроме того, 1942 значительно превосходит остальные игры по "визуализации" различных объектов во время



откуда, к примеру, легко следить за самолетом противника, просто "поворачивая голову" (в режиме "виртуальной кабины"). Правда, без джойстика добиться такого эффекта значительно труднее, но даже клавиатура и мышь позволяют полностью использовать возможности программы — даже заставить компьютер автоматически следить за противником, чтобы не искать "глазами" его

самолет. (Последнее значительно упрощает бой, особенно если в воздухе и свои, и вражеские машины). Но даже в бою "один на один"



намного удобнее просто увидеть, где находится противник, чем искать отлично камуфлированный самолет на фоне земли или неба.

К сожалению, автоотслеживание противника доступно только на истребителях и только для воздушных целей. К неудобствам игры (а может, и к ее достоинствам) надо отнести тот факт, что все это происходит в режиме реального времени. Иными словами, когда вы смотрите на противника из "виртуальной кабины", время не останавливается





(я, например, слишком часто увлекался оппонентом и напрочь забывал об управлении самолетом).

Проработаны даже такие детали, как дырки от пуль в самолете, если тот попадает под обстрел, а также фонтанчики от пуль на воде. О таких вещах, как эффект перегрузок, нечего и говорить. При необдуманных действиях самолет начинаетibriровать, а через некоторое время перегрузки сказываются и на пилоте — экран сначала краснеет, а потом и вовсе темнеет. Необходимо четко представлять себе, к чему может привести тот или иной маневр — опасные действия чреваты падением самолета.

Кроме того, к естественным условиям полет приближает произвольная установка или отмена эффекта "слепящего солнца" —



разумеется, при ясном небе. В бою это не слишком существенно, зато прибавляет реализма, в отличие от остальных игр. В тренировочных вылетах можно даже выбирать время суток (просто меняя время на часах), а также метеорологические условия. Одно и то же задание совершенно по-разному смотрится в ясную и пасмурную погоду. Но даже если вы не

нашли себе задания по душе из предложенных, 1942 дает возможность построить собственное (Mission Builder).

Все рычажки и кнопки на панели управления подписаны полностью (а не просто буквами или совсем без названий, как в OL), и можно понять, что к чему. В дополнение к подписям всегда возникают таблички с текущей информацией, поэтому нет необходимости ломать голову: был тормоз только что

включен или выключен, если перед глазами какое-то время после нажатия на кнопку висит табличка "Breaks Engaged".

Странно упомянуть и об автопилоте. Он имеет обыкновение выключаться в самые острые моменты. К этому надо привыкнуть заранее: хотя предупреждение о выключении автопилота, конечно же появля-



ется, но если задействован режим ускорения времени, то это не слишком вам поможет. А поскольку автопилот выключается при подлете к цели, появлении какого-либо вражеского объекта, или перед посадкой, то

лучше заранее переводить 1942 в "режим реального времени", то есть снимать ускорение.

К сожалению, в 1942 нет возможности полной посадки на автопилоте — за настоящее приближение к реальности надо платить. Не блеск, конечно, но что поделать — такая игра. А вот отключение автопилота при появлении противника — просто беда. Удрать уже не получится, надо бороться до конца. Для нович-

ков, уже после получения задания, можно отменить некоторые "тяжелые" режимы полета — к примеру, возможность столкновения самолетов, профессио-

лизм
вражеских пилотов, ограничение оружия. Можно даже при атаке лишить противника возможности маневра.

Все пункты меню ("одна миссия", "карьера пилота", "строитель миссий") давно хорошо знакомы и отлично изучены. Нельзя сказать, что это сделано оригинально — просто хорошо. Помимо этого, в 1942 есть одна вещь, которая выводит 1942 из ряда обычных "леталок" на новый уровень.

Речь идет об элементах стратегии в 1942. Вообще-то элементы — не совсем верное слово. В 1942





"встроена" улучшенная и исправленная версия игры фирмы Microprose - Task Force 1942. Теперь можно не только поражать свои и вражеские самолеты, наземные (авиабазы) и водные цели (авианосцы и другие корабли), но и на время превратиться из молодого лейтенанта-пилота в стратега-генерала.

В зависимости от выбранного сценария, Вы вправе отдавать приказы своему флоту (можно играть как за американцев, так и за японцев), руководствуясь данными разведки. От вас будет зависеть судьба всего флота.

Прежде всего необходимо организовать воздушные патрули для предотвращения воздушных налетов на базу. Затем следует послать самолеты-разведчики, чтобы они отслеживали положение флота противника. Но увлекаться разведкой не стоит. Надо оставить определенные силы и на авиабазе. Поднятые для ее защиты бомбардировщики разлетаются в клочья, как конфетти, но зачастую не остается выбора. Это достаточно трудная игра, где сообщения о повреждениях приходят регулярно и очень часто.

В целом можно отметить, что 1942 отлично вписывается в стиль фирмы Microprose. Простой интерфейс, все необходимые детали, облегчающие управление, но прежде всего - достоверность. Здесь множество приятных элементов,

начиная с возможности полетов на различных машинах, выбор способов, с помощью которых корабли могут уклоняться от атак, возможность "понижения" профессионализма противника, изменяемые погодные условия и время суток, экран для прицельного бомбометания, "виртуальная кабина"... А связь между стратегией битвы авианосцев и симулятором полетов делают эту игру просто грандиозной.

Overlord.

В отличие от 1942, создатели OL решили, по-видимому, пожертвовать достоверностью самого полета ради простоты управления и эффективности игры. Что и говорить, научиться вести боевые действия в OL намного проще, чем в 1942, а взрывы впечатляют настолько, что

кажется, будто воздух



вокруг пахнет

порохом и горящим топливом. OL адресован коллекционерам "леталок" и тем, кому не нравится долго разбираться в сложных игрушках.

Прежде всего (и больше всего) обращает на себя внимание оригинальный интерфейс, скорее похожий на интерфейсы многих "свежих" космических "леталок" — например, на Privateer (Origin) и Tie Fighter (Lucas Arts). Основное меню программы представляет собой трехмерную картинку военного городка.

Как и во всех подобных случаях, она изобилует "лишними" деталями (зданиями), а при перемещении мыши на тот или иной элемент внизу экрана появляется текст, объясняющий, что это такое.

По ходу игры "пилот" имеет дело с различными объектами городка - от Bedroom до



Flight (взлетное поле). Интерьеры строений соответствуют общему стилю интерфейса. Если это Tower, то за текстом задания видна башня управления, если OpsRoom, то все выглядит, как

на настоящих брифингах - зал со стульями, кафедра для командующего и экран. Заслуживает упоминания и тот факт, что во время брифинга, перед заданием, показываются реальные фотографии мест предстоящих сражений, а по главному объекту задания демонстрируются даже кинопленки (в отличие от фотографий явно рисованные).

Конечно, качество графики OL существенно выше, чем 1942. Помимо стандартного для всех VGA-мониторов разрешения, в полный дистрибутив входят файлы для "подключения" отличной SVGA-





графики с качественными картинками и замысловатым шрифтом. OL мне понравилась больше хотя бы тем, что намного отчетливей рисуются самолеты и наземные цели. Если в 1942 поверхность Земли выглядит так, как будто на нее натянули камуфляж, то в OL даже с высоты можно различить дороги, мосты, города. Эффект трассирующих пуль в OL выполнен



так, что даже при виде сбоку можно увидеть, куда они летят.

Несмотря на то, что OL начисто лишена такой стандартной для всех свежих "леталок" детали, как виртуальная кабина, здесь имеются некоторые оригинальные элементы. Есть, например, уникальный режим, позволяющий частично "убрать" приборную доску и увидеть зеркало. Кроме того, можно одновременно "долбать" один истребитель и смотреть, кто сидит "на хвосте".



Пожалуй, одним этим OL превзошла бы 1942, если бы еще была видна и приборная доска — хо-

тя бы высота, азимут и балансир.

В OL нет автоотслежива-

самолета противника, зато вы наблюдаете за ним со стороны своей машины, включив соответствующий режим. Так мне кажется даже удобней — здесь одновременно видишь положение своего и вражеского самолета (хотя кто-то, наверное, предпочитет возможности 1942, но это, конечно, дело вкуса).

С технической точки зрения OL отличается тем, что автопилот сам наводит самолет на любую цель — как наземную, так и на воздушную. В последнем случае это не просто поворот "носа" к противнику, а целая серия пирамид с выво-

дом самолета на оптимальный угол атаки. Ускоритель времени в OL сам выключается (а потом не включает-

ся) в определенные моменты. Карта в OL несколько лучше, чем в 1942 — тут видны и самолеты поддержки, и машины противника, а также города, дороги и реки.

Проигрыватель миссий в OL значительно отличается от своего аналога в 1942. Он не полноэкранный и уступает 1942 по возможно-

стям, хотя и не легче в управлении. "Видеомагнитофон" OL имеет множество различных обзоров самолета, который можно крутить, как на подставке, выбирать вид со стороны дружественного или вражеского объекта и так далее. Однако из-за обилия кнопок на панели управления весьма нелегко научиться управлять всей этой роскошью и получать ту требуемую картинку.

В общем, судя по всему, фирма Rowan Software решила создать "леталку" немногим труднее классической F-19 Stealth Fighter, зато с лучшей графикой, красивыми

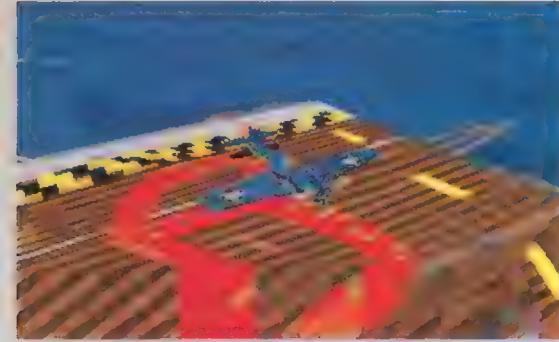


эффектами, оригинальным интерфейсом и несколько иными самолетами.

Pacific Strike.

Игрушка Pacific Strike фирмы Origin — вариант Strike Commander для Второй мировой войны. PS использует ту же технологию и имеет стандартные для игр Origin характеристики (с крутой графикой). Она не слишком приближена к реальным условиям, но





здесь есть интерактивные диалоги.

В целом PS адресована тем, кто не только "фанатеет" от самих полетов, но кому нужна и некоторая связь между всеми полетами. Вам не просто предлагается некоторое число заданий и самолеты на выбор — действие действительно разворачивается, как в фильме про войну. Начиная с атаки японцев на Перл-Харбор, во время которой вы со своим напарником впервые принимаете участие в боевых действиях, и до подписания японцами договора о капитуляции вы сами контролируете ход войны в "горячих" точках. Сразу же после успешного первого вылета вас перемещают на авианосец Enterprise, который, крейсируя в водах Тихого океана, всякий раз появляется там, где нужно, неся на борту лучшие самолеты и лучших пилотов.

Однако вот, пожалуй, и все хорошее, что можно сказать о PS. Сами полеты



выполнены слабовато, игра перенасыщена графикой. Очень неудачно реализован эффект трасирующих пуль, временами перекрывающих сам объект обстрела. Корабли, которые рисуются намно-

го лучше, чем в 1942, выглядят просто идеально до тех пор, пока Вы не подлетаете к ним с "неправильной" стороны — и тогда вместо судна вы видите уродливый многоугольник.

Такая мощная графика имеет и еще один недостаток — на компьютерах слабее, чем 486 DX2 50 и 66, играть просто невозможно. И даже на этих машинах PS не всегда идет гладко. На 486 DX/2 с 4 Mb RAM даже с выключенным звуком она периодически тормозит даже во время взрыва самолетов. На-



верное, необходим Pentium, чтобы PS можно было "удержать в руках".

После Strike Commander можно было ожидать похожего высококлассного симулятора, но PS не оправдала моих надежд. Взрывы могли бы быть более эффектными и, главное, разнообразными. Явно нехватает игре и "спича". Воздушные сражения могли бы показаться неплохими, если бы не постоянные проблемы со скоростью, а точнее — с ее нехваткой.

В общем, Origin создала "леталку" с едва заметными элементами стратегии. Если в 1942, скажем, явно наличествует возможность

управлять флотом, то в PS просто невыполнение миссии (полное или частичное) изменяет дальнейший ход войны. Значительно отличает PS от 1942 более качественный интерфейс. Это не просто выбор необходимого пункта в меню а la MicroProse — логическая связь между всеми заданиями, а также 3-

Д изображения различных частей авианосца и некоторая простота управления (не следует забывать и о самом полете) делают PS более похожей на Wing Commander II или Privateer, чем на самолетную "леталку" типа 1942, которую в этом плане можно сравнить с Wing Commander Academy.

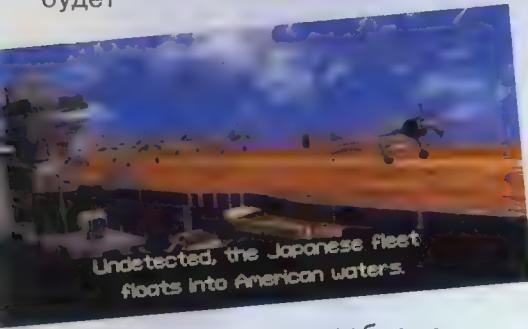
Выводы.

Общая черта всех рассмотренных игр — трудность управления самолетами. При обилии стрелок, кнопок, рычажков и шкал новичку очень трудно разобраться, в какой метрической системе они проградуированы и вообще что они показывают. Не говоря уж о различных видах альтиметров (прибор для измерения высоты самолета), легко запутаться уже из-за различного расположения индикаторов на приборной доске. Чтобы разобраться с этим нагромождением прибо-



ров, надо прибавить и убрать газ, "покачать" крыльями, увеличить, уменьшить высоту и так далее. Главный прибор, за которым надо следить всегда - это альтиметр. Однако нельзя упускать из виду и показатель температуры двигателя (она увеличивается, если дать полный газ), иначе дело может плохо кончиться.

Далее, я не сомневаюсь, что основной проблемой, с которой вы столкнетесь как в 1942, так и в OL, будет



проблема распознавания самолетов. Мало того, что в этих играх просто очень трудно разглядеть сам самолет (только теперь я понял, что значил камуфляж самолета во время Второй мировой войны). Однако даже если вы справились с этой задачей, перед вами тут же встанет другая - стрелять по противнику сразу или все-таки подпустить поближе и посмотреть - а может быть, это напарник? Уточнить это, как правило, удается лишь в тот момент, когда уже не успевашь выстрелить, если это враг.

Немного легче справиться с таким заданием в OL. Там хоть появляются сообщения: "Bandit on 7 o'clock, in visible range". Если бы еще можно было спросить, какой из двух самолетов на "7 o'clock" - "bandit", а какой - нет, проблемы отпали бы сами собой.

PS в этом смысле выгодно отличается от остальных игр. Самолеты и корабли противника помечаются

ярко светящейся, заметной издалека точкой, как будто кто-то подает



сигнал зеркалом. Не очень достоверно, зато играть намного легче.

Есть и более серьезные различия между всеми тремя играми. Так, в 1942 сперва предлагается выбрать один из трех видов миссий, и для каждого свой самолет - истребитель, бомбардировщик или противолодочный. "Полезную нагрузку"

машины можно менять по своему усмотрению. Напротив, в OL сначала выбирается марка самолета, а уже в соответствии с ней формулируется задание. Но поменять вооружение самолета невозможно. А вот в начале PS нельзя выбрать ни самолет, ни его вооружение. И то, и другое уточнит компьютер в зависимости от типа задания. Но если вы успешно преодолели несколько первых заданий, то сами сумеете выбирать и самолет, и вооружение не только для себя, но и для своего напарника.

Во всех играх можно посмотреть на карту во время полета. Как раз в этой части они намного хуже, чем F-117. Объяснить такое, конечно же, можно — скажем, во время Второй мировой войны не было подобного навигационного оборудования. Однако здесь имеются и чисто программистские недосмотры. Во-

первых, хотя карты выводятся на весь экран, они крайне малоинформативны. Во-вторых, когда на них глядишь, останавливается время во время боя (серьезный удар по реалистичности 1942). Несмотря на то, что карты в OL более точны, на них нигде не указывается точное направление полета.

Иными словами, прежде чем посмотреть на карту, надо запомнить азимут и лишь потом примерно определить курс.

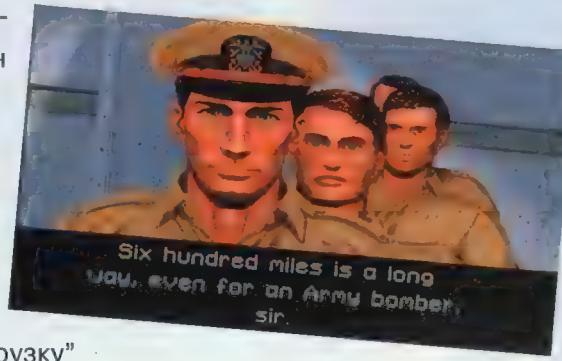
Игры различаются и по регионам действия - в OL события происходят

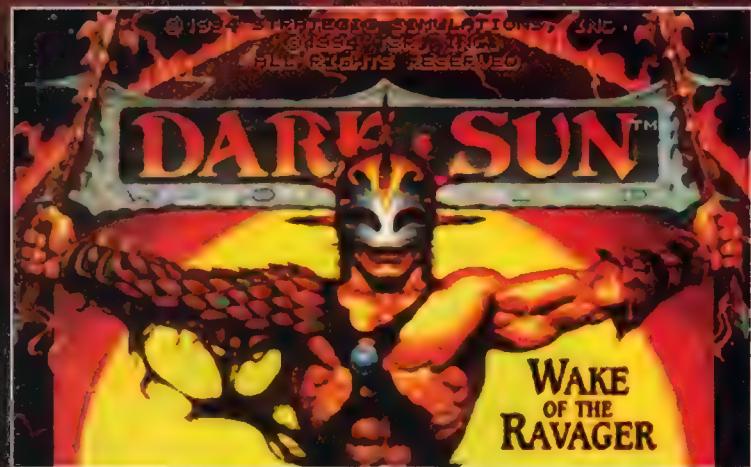
на территории Европы (все пилоты - англичане), а в PS и в 1942 - в районе Тихого

океана. Причем в 1942 можно летать как на американских, так и на японских самолетах - соответственно на стороне тех или других BBC.

В заключение можно заметить, что у создателей этих "леталок" были, видимо, разные задачи. Фирма MicroProse постаралась создать наиболее реалистичную и исторически достоверную игру с элементами стратегии, в Rowan Software сделали просто хит - лучше всего отработаны "пиротехнические" эффекты, мало влияющие на сам бой, оригинально выполнен интерфейс, качественно выполнен проигрыватель миссий. Что касается Pacific Strike фирмы Origin, то этот симулятор в стилевом отношении продолжает лучшие традиции фирмы Origin, но из-за мощной графики будет лишь раздражать тех, у кого нет ПК Pentium.

Станислав Гришин





Dark Sun II

Wake of the Ravager

An official
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

- Город Тир потерял своего короля и стал уязвимым. Это самое время, чтобы мне появится на сцене.

- Ваша мощь невероятна, повелитель, это будет славная победа.

- Но кто это?! Новые игроки в моей победной игре... И у них жезл "проклятье драконов". Нууу, посмотрим. Эти смертные выдержат мой взгляд, только если обладают достойной магией!...

"...Эй, парни! Вы должны мне помочь! Город наводнили силы

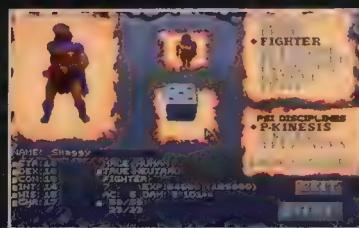
зла! Я их уже видела! Они уничтожают всех нас!" - услышал я крик со стороны. Но пока я поворачивался и любезно говорил "Ээээ, а собственно в чем дело?" от очень красивой девушки, произнесшей эту фразу осталась только кучка пепла, да башмаки - какой-то негодяй пульнул в нее магией дезинтеграции! Негодяев мы конечно заколбасили, но что хотела от нас девушка так толком и не узнали, никто не хотел с нами разговаривать, непонятно даже почему...

Мало-ли как мы выглядим, ну и что компания немного разношерстная - полугигант, трикренен (который больше похож на богомола-переростка), полуэльф и гном. Ну и что, что трикренен все время орет, мол "Дайте я его стукну! Мне нравится его плащ! Давайте я пальну в него фаерболлом! Он невежливо с нами разговаривает!" это же не повод, чтобы не отвечать на наши вопросы... Ну и что, что монстры наводнили город, потерявший своего короля и неминуемая смерть грозит любому, кто осмелится знать хоть что-то большее, чем свое имя, это же не повод чтобы не разговаривать с такими

милашками как я и моя команда... И вообще, как-то все странно и выглядит весьма поганенько. Я, конечно, понимаю, что к услугам моей команды обращаются, когда уже совсем ничего нельзя сделать, но надо-же иметь хоть



немного совести и следить за состоянием дел самим. А то спрашивается, ну нафига было убивать тучи народа в некоторое время назад, чтобы "попасть из огня да в полымя", только, понимаешь-ли спасли город





от нехороших мужиков, как тут-же набежали огромнейшие полчища всякой нечисти, разбираясь с которой опять-таки нам. Хорошо, что хоть оружие не все пропить-прогулять успели, да и опыт по части подраться имеется... Ну да ладно - перешли мы - пошли вперед, там будет видно, кого, за что, и как надо будет убивать (или не убивать, а просто помять немножко)...

И пошли мы вперед, много нам встречалось по пути гадов. Но хороших людей, как ни странно было тоже предостаточно, и выполнили мы свою миссию и освободили страну от зла, и повествует об этом великолепнейшая игра DARK SUN II - Wake of the Ravager (Темное Солнце 2 - Пробуждение опустошителя)

Дааа, я с трепетом ждал второго Dark Sun'a, но не думал, что он будет настолько великолепен! Это пик компьютерных вопло-



щений давно известной серии игр Advanced Dungeons & Dragons.

Advanced Dungeons & Dragons. Ранние компьютерные реализации страдали от отсутствием цельного и понятного сюжета, чрезмерным количеством драк, которых было практически нельзя избежать, и погаными графикой и музыкальным сопровождением, в новом же



Dark Sun'овском мире фирма SSI (ей надо поставить памятник в бронзе, за ее идею перетащить ролевые игры в компьютер) материализовала все чаяния упертых Адэй-Дэшников - и сюжет сделала и графику нарисовала и музыку написала. Правда поначалу игрушка может показаться неказистой, особенно после какого-нибудь Lands of Lore, но потом понимаешь, что и видео- и аудиовизуальный ряды очень хорошо передают "настрой" игры - мрачный, пессимистичный, весь прямо-таки пропитанный злом. Это вам не пикник на обочине, а серьезное, судьбоносное, можно сказать, мероприятие! Единственное, что плохо, в московских AD&D'шных кругах

заполон DARK SUN до- вольно скоро. Народ сидел.

DragonLand. Кажется, тут была одна единственная книга (Алмазный Трон), да и та имеет весьма отдаленное отношение не только к событиям происходящим в игре, но и к Дарк-Сановскому миру в целом... И вообще в игре немного странно генерятся персонажи с немного странными характеристиками, которых казалось бы и быть не может, хотя, вроде и "official AD&D computer product", но получасовые сидения и перебирания разных рас, профессий и прочих способностей героев окончательно загнали меня в тупик по каким (точно, что не стандартным, но каким тогда...) правилам вычисляются их способности. Если же начинать игру с нуля, а не "перегонять" героев из первой части ДаркСана то сила, ловкость и прочие возможности "новорожденных" героев будут где-то на том-же уровне что и в середине первой части игры, что по меньшей мере странно потому что обычно они бывают даже больше, чем если их конвертировать из предыдущей, ранее пройденной серии. Так что маленький совет: прежде, чем играть в рецензируемую

игру, лучше поищите парную к ней часть, и сыграйте сначала в нее. Во-первых вам гарантирована неделя удовольствия от великолепной игры, во-вторых в первой части вы насобираете кучу вещей, которые вам весьма пригодятся (один только меч с Vampiric Touch'ем что стоит...) да и экспириенса (от английского experience, так принято называть опыт, приобретенный персонажами в драках) будет много больше, и, как следствие, " крутизна" героя будет невероятная... Вообще-то второй дарксан поразил продуманностью сюжета, который уже стал больше напоминать серьезный Quest, чем ролевую игру. Чтобы пройти его надо не только уметь хорошо махать мечом и кидаться магиями, но и толково разговаривать



со встречными, уметь использовать найденные вещи, да и вообще, иногда головой думать. Задатки "квестовости" проглядывали уже в первой серии, но там они были весьма в зачаточном состоянии, и возможно было пройти игру просто переколбасив всех, кто попа-



дался на пути, здесь же так уже нельзя, что с одной стороны хорошо, с другой тоже хорошо, а тем, кто любит RPGшки за махание мечами пора переквалифицироваться в управдомы...

Также весьма поразило, что в эпоху Пентиумов и девиза "Если у вас игра тормозит - купите себе более быстрый компьютер!" во второй дарксан вполне можно играть и на слабенькой 386 машине. Конечно, это будет не так красиво, как на 486/DX2-66 но достаточно для адекватного удовлетворения своих игроманских потребностей (во как сказал!) Короче, я прошел его на 386/33, без особых душевных мук, правда пришлось вырубить анимацию - это значит, что изобра-

женный персонажик никак не двигается рыцарем, но это все-таки текстовая игра! И еще небольшой совет тем, кто не обременен суперкрутой тачкой, но поиграть хочется - не забывайте, что у мыши две кнопки а на клавиатуре целых 101! Большинство действий в игре делается через клавиатуру и разнообразные кликанья на иконку DarkSun.



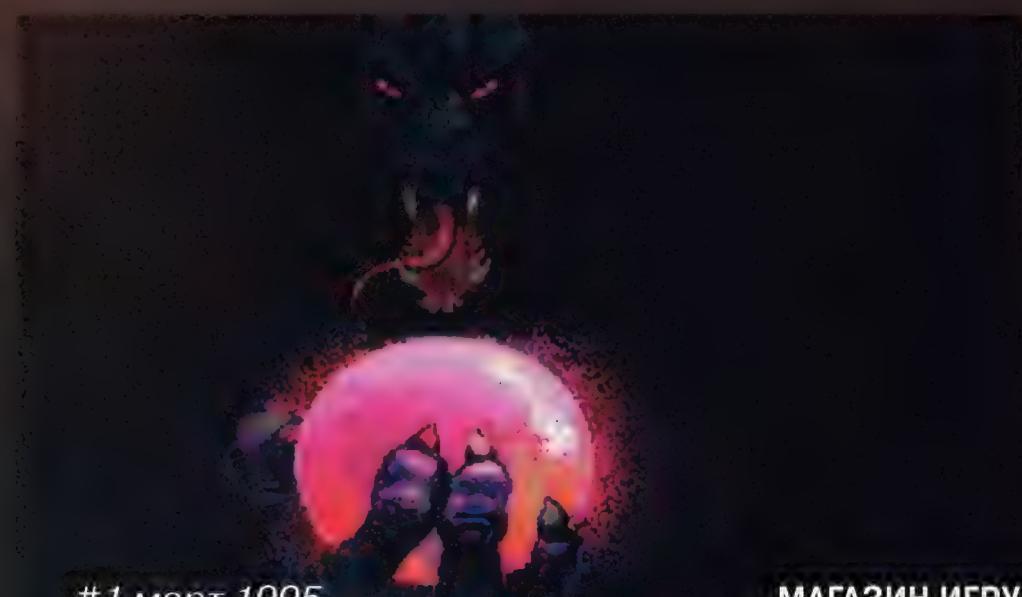
Ну и напоследок небольшое лирическое отступление, посвященное собственно внешнему виду и мелким особенностям игры, так сказать, последний гвоздь в гроб капитализма (к чему это я? не знаю. Просто звучит хорошо!) В данной игре SSI отошла от уже порядком надоевшей идеи "Вижу все как-бы своими

глазами" - вторая общепринятая практика во всех предыдущих SSI-евских AD&D-шных играх, да в сериале Eye of the Beholder и GoldBox'овских продуктах. Так же SSI отказались от не всегда приятных драк в реальном времени, как в EOB, тут драки, говоря простым языком, поочередные, то есть во время драки каждому персонажу дается неограниченное время, дабы надумать что и как ему делать в этом ходу. На поле действий вы смотрите сверху немножко под углом (что мне напомнило старую добрую игрушку Nightmare on Elm Street) где бродит ваша тусовка и к ней подбираются, или уже лежат трупами вражины. Очень приятно и красиво реализованы магии. Красота понятно в чем заключается, а вот про термин "приятно" я немного распространюсь. В DarkSun впервые за всю историю AD&D-шных игр можно узнать, что делает данная конкретная магия ПЕРЕД тем, как ее исполь-

зуют. И это нечто очень классное. Это хорошо, что. Например с IceStorm'ом все и так понятно - пульнул его, половина народу сдохла, значит боевая магия, а вот с каким-нибудь Rainbow Pattern тую, чтобы понять, что она уменьшает видимость а то и вообще ослепляет персонажей надо очень долго гадать или ковыряться во всяких справочниках по AD&D. А здесь все просто - кликнул правым кликом на символе этой магии тебе все и написали: что, зачем, почему, кто, когда и все остальное тоже.

Может быть моя статья немного пристрастна - во первых я очень большой любитель RPG, во вторых, я очень большой любитель AD&D, в третьих я очень большой любитель Quest'ов. Но тем не менее, эту игру я вам рекомендую, как никогда и никому ничего не рекомендовал.

Леонид Сметанин



Вот передо мной лежит типичная аркадная игрушка "JAZZ JACKRABBIT" фирмы EPIC MEGAGAME, всемирно-известного лидера по производству shareware игр. Честно говоря, сиделся я за эту игру с некоторым опасением, вспоминая такие детища, той-же фирмы, как JILL OF JUNGLE и XARGON, по моему, сделанные специально чтобы посильнее "загрузить" игрока. Но к великой моей радости опасения



были напрасными. Эта игра сделана с отличной, для игр такого класса, двух- и трехмерной графикой, хорошим музыкальным сопровождением, да и юмора в игре хоть отбавляй. Она может доставить множество приятных минут не только ярым фэнам аркадных игр, но и просто поможет хорошо отдохнуть и расслабиться перед экранами ваших компьютеров. Одним словом это шедевр. Да и в недавнем "INTERNET TOP 100 GAME" эта игра заняла пятое место.



Ну да ладно, перейдем поближе к самой игре. Приколы начинаются сразу же после загрузки игры. На середину экрана выбегает запыхавшийся кролик с каким-то непонятным предметом в руках (как потом окажется - это его орудие мести). Поглязев на вас несколько секунд он с победным криком сваливается, оставляя за собой огромное облако пыли. Все это происходит под незатейливую мелодию.

А теперь о главном...

Пока бедные, несчастные кролики возились в своих огородах в поисках морковки, у них похитили любимейшую принцессу по имени Eva Earlong... А сотворил эту пакость пресловутый лидер всех черепах-террористов

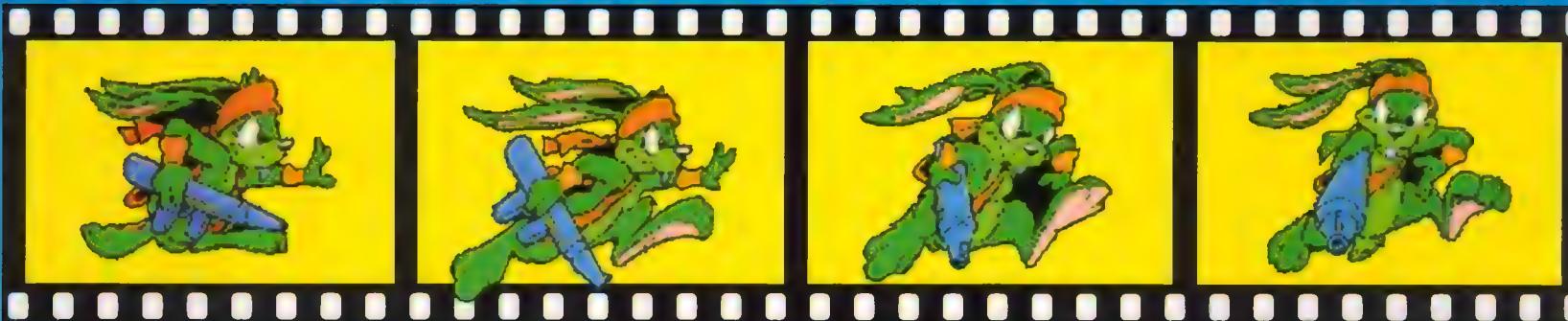
Devan Shell, обитающий где-то во Млечном Пути со своими головорезами чтобы уничтожить планету безобидных кроликов. Так что ж, у галактических кроликов больше не будет своей планеты? Неужели



уже ничего нельзя исправить? Ну уж нет... На планете Carrotus живет кролик по имени Jazz Jackrabbit (это он выбегал тогда в заставке)! Ему-то и поручают это важное и очень опасное задание. Вот оно : "Тебе нужно освободить принцессу Eva Earlong и

помешать Devan Shell в воплощении своей маниакальной идеи о расовом превосходстве черепах. И запомни одно правило : все, что ты не можешь взять с собой - уничтожай!". И Jazz отправляется в поиски похищенной принцессы, захватив свой любимый бластер последней модели LFG-2000 (по внешнему виду напоминающий большой фломастер или кулинарный шприц для крема). Да, кстати, это не единственное его оружие. Есть оружие начиная от огненных шаров кончая синих прыгающих шариков (обладающие огромной убойной силой. А для 2-6 эпизодов появляется еще и самое страшное оружие - взрывчатка, уничтожающая все живое в пределах экрана.

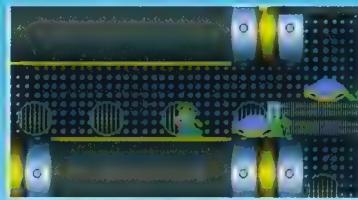
Для прохождения у вас имеется шесть различных, не связанных между собой эпизодов, вернее говоря они связаны, но связаны они лишь общей сюжетной линией (об этом я расскажу позднее). Для каждого эпизода нужно посетить три планеты. Так что скучать, как видите, не придется, если еще учсть то, что на каждой планете свои условия : будь то пещера



или космический корабль, затопленный подвал или завод, набитый электромагнитами. А об обитателях этих трущеб уж и страшно вспоминать (будто многие из них вылезли из какого то фильма ужасов). Вид этих чудовищ на каждой планете различный. Встречаются индивиды сильно похожие на микросхемы (у них наверное они за место наших тараканов); есть какие, что походят на летающие мозги с глазами; есть и просто летающие глаза (причем летать они могут и сквозь стены); очень много различных насекомых (с виду безобидных, пока не подойдешь к ним поближе); но некоторых я даже не смог идентифицировать. Но больше всего, конечно, черепах разных размеров и форм. Они практически везде: то на тебя выбегает огромная черепаха, то из-за экрана выезжает черепаха сидящая в чем-то сильно напоминающем игрушечный танк (стреляет исключительно небольшими ананасами), то совершенно безобидные малю-

сенькие черепашки (единственное симпатичное животное, которое не причинит вам никакого вреда)...

Помимо основных семи уровнях (в каждом эпизоде) есть еще и специальный призовой уровень. На нем вам нужно за определенное



время собрать нужное число кристаллов. Этот уровень сделан с превосходной трехмерной графикой. Для того, чтобы на него попасть нужно найти (в процессе игры) большой красный кристалл (его ни с чем нельзя спутать).

Также необходимо отметить, что эта игра сделана весьма реалистично. Этот реализм в своем большинстве выражается в том, что для каждой планеты, вид организмов на них обитающих, очень близко сведен с внешним оформлением соответствующего лабиринта. К примеру, ландшафт и вообще все построение лабиринтов, на одном из уровней, напоминает египетские пирамиды, а обитатели этого уровня напоминают скорпионов. Или вот еще: на одной из планет вам придется путешествовать как бы внутри компьютера, и в соответствии внешнему оформлению уровня на вас нападают (как я уже описывал) микросхемы. С другой стороны есть и такие уровни, где реализм дошел до того, что пробегая по веткам деревьев с них падают листья. С первого взгляда можно заметить, что к оформлению любого уровня, и его обитателей, у составителей игры был свой, отдельный подход.

А что ж насчет сюжета? Сюжет игры разворачивается с головокружительной быстротой. Jazz, выйдя на "тропу войны" (Episode 1),



на первых трех планетах с легкостью расправляется с ненавистными черепахами, тем самым подтвердив



свое боевое мастерство. Узнав, что преславутый Devan Shell принялся за проектирование двух боевых космических кораблей, чтобы взорвать планету Carrotus, Jazz не теряя ни минуты отправляется на поиски этого разбойника. И вот он на планете LETNI, на которой располагается суперкомпьютер, построенный Devan Shell'ом специально для проектирования космических кораблей (Episode 2). Стой же легкостью, что и в первом эпизоде, он проходит и этот не менее важный участок. Но где сейчас засел Devan Shell? И фортуна вновь помогает Jazz'у!!! Он получает следующее сообщение от принцессы Eva Earlong : "Jazz : какая удача, что я захвати-

ла с собой свой пратотивный факс! Devan сейчас находится в секторе X, квадрата 1320,23. Торопись...". Jazz отправляется в указанное место Млечного Пути, и без особого труда разгромил авиабазу (Episode 3). Но Devan'у опять удается улизнуть из под носа у Jazz'a. Задержавшись на DEVAN MEGAIRBASE, Jazz узнает о чудовищной машине Devan'a под названием "SUPERCOPY 2000 MEGA-GENE-MACHINE". С помощью этой машины черепахи могут телепортироваться в любую точку Млечного Пути. Jazz решает немного повременить с поисками, чтобы уничтожить это адское изобретение (Episode 4). На это у него уходит немного времени и он продолжает

погоню за Devan'ом. Немного пришлось потрудиться на трех загадочных планетах (Episode 5). И вот Jazz видит приближающиеся военные корабли. Настало время для решающей схватки за судьбу многострадальной планеты Carrotus. И после долгого боя Jazz наконец то одерживает верх над зловредным Devan Shell'ом. Но волею судьбы Devan умудряется ускользнуть от лап правосудия... Найдя в главном компьютере подробную карту места заточения принцессы Eva Earlong, Jazz спасает ее (этот процесс очень хорошо иллюстрирует мультфильм) и наступает традиционный американский Happy End...

В долгие осенние вечера, когда на улице идет противный мелкий дождь, вам, конечно, будет весьма интересно поискать секретные ходы, которых в игре, надо сказать, уйма. Искать их нужно везде, где только есть стены. Встречаются даже небольшие потайные лабиринты. Да,

кстати, в каждом эпизоде обязательно есть секретный уровень, обозначаемый красной табличкой со знаком вопроса на ней. В награду за великолепно пройденный эпизод составители игры подготовили вам презент - небольшой анимационный фильм. Так что, стоит проходить "JAZZY JAZRABIT"?

В качестве заключения, я хотел бы дать вам один хороший совет для прохождения этой игры. Необходимо двигаться как можно быстрее (со скоростью ветра) и постоянно стрелять (за своих не беспокойтесь, им это никакого вреда не причинит), но никогда не стоит забывать о некоторых мерах предосторожности. Так что, как говорится, вперед и с песней веселой, вас ждут великие дела...

Сергей Хвато

ОСТРОВ СЮРА ОСЬМОЕ СЛОВО

Игрушка представляет собой просто замечательный quest, один из лучших (если не лучший) в плане сюжета. А уж графика здесь... Эту игру надо видеть, а не читать о ней скучные строчки — благо нас она будет стоить, пожалуй, дешевле, чем того заслуживает.

Для начала хочу поспорить с авторами западного игрового журнальчика "Electronic Games", писавшего об Myst в неодобрительных тонах и давших ей всего 56% (!!!) рейтинг. Ну, о рейтинге в этом журнале говорить нечего: "Pacific Strike" - жуткий монстр, не тормозящий разве что на "Пентиуме", с посредственной графикой, и вообще странный такой, получил там 97%. Думаю, что значительно

прочел одну подсказку, которая спрятана внутри коробки (зачем, правда, - непонятно, сделать то, о чем там написано, можно и так — подсказки есть в самой игре), поступил в соответствии с ней, ни хрена, естественно, не понял и написал, что "тут-де неладно с логикой". Ну, если человек не может сообразить, что когда при повороте башни из ее единственного окна видны часы, а на стене рядом появляются цифры "12:20"

(и при этом на карте в холле этой башни красная линия показывает на те же часы), то стрелки тех самых часов (а не каких-либо других, которых, правда, тут нет)



надо повернуть в положение "12:20" — тогда нелады с логикой у него, а не у создателей игры.

Сюжет игры таков: вы читаете какую-то старую-старую книгу, в которой описываются странные острова. Вдруг вы погружаетесь в туман, и затем оказываетесь на одном из островов - Мист. Там жил некий мистический тип, написавший кучу странных книг про острова, на которых побывал (и которые он называет "веками" - "механический век", "век каменного корабля" и так далее). Побывав на острове, он каким-то образом делает книгу воротами, с помощью которых на него можно снова попасть.

Вообще этот тип делает много других странных вещей. У него есть жена Катерина, которая неизвестно где, а также два сына - Сириус и Эканор. Кто-то сжег всю библиотеку



лучший по исполнению и похожий по сюжету "1942 Pacific Air War" получил там оценку меньше. Возмущает меня в том обзоре другое.

Автор не потрудился потратить на игру больше 10 минут, и смеет при этом на нее наезжать! Совершенно очевидно, что он лишь





ку этого типа, оставив лишь четыре книжки, так что попасть стало можно лишь на четыре острова. Родитель заподозрил своих сыновей и заточил их в специальные книжки-темницы, вырвав оттель страницы и запрятав их на этих четырех островах. Однако до того дети успели куда-то спрятать свою почтенную мамашу и, видимо, заручиться поддержкой какого-то уж совсем могучего типа, который погрузил самого родителя в книгу, спрятав одну вырванную страницу куда подальше.

Вот такое положение вещей вы застаете, оказавшись на острове. Он странен. На нем есть пристань, где лежит утонувший парусник, огромные шестеренки на площадке, планетарий с креслом дантиста в центре, небольшая ракета на приколе, механическая термоелка, подземные генераторы, башенные часы и парк с бассейном. Кроме того, тут имеется библиотека с книгами, среди которых есть две - красная и синяя, где заточены братишки Сириус и Эканор. Библи-

отека при желании открывает проход во вращающуюся башню, которая покажет, где находятся четыре книги-ворота на острова, и какие коды надо использовать, чтобы туда проникнуть. Об островах этих можно прочитать в библиотеке.

Кроме того, на острове имеется некоторое количество специальных переключателей, сосчитав которые можно получить ряд полезной информации в подземной студии. В общем, вам предстоит четыре раза выбираться с этого острова на другие, не менее интересные,

с зеленой книгой, в которую закован папаша семейства. Тут перед вами дилемма: кого спасать - Сириуса, Эканора или папу? Вы кое-что знаете о братьях, посещая острова, где они жили. Первый - распутник и пьяница, который предпочитал всегда радоваться жизни, и в его комнатах можно найти разбросанные повсюду пустые бутылки и остатки еды (прямо как у меня в квартире). Второй - садомазохист, очень любивший орудия пыток и спавший на железных кроватях, о папе вы не знаете ничего. По содержимому их столов вы догадываетесь, что оба братца были не без греха...

Короче, как вам ни хочется спасти первого брата (Сириуса, лично мне весьма симпатичного), лучше этого не делать, ибо он, как и Эканор, закует вас в ту же книгу, откуда вылез, и вырвет страницы. Надо спасать папу, который поступает с детьми не очень добро...

В общем, игра приятна тем, что хотя и не очень проста, все же не заставляет биться над каждой задачей по две недели, а, кроме того, основана на железной логике. Тут нет приков тип "поговори с тем-то, и там-то появится какой-то предмет, которого там раньше не было". Все события происходят здесь лишь вследствие ваших определенных действий.

В игре совершенно замечательная графика, представляющая



наполненные очень ясными и логически понятными загадками, чтобы там искать страницы из книг братьев и выход. Понемногу пополняя книги братьев, вы будете придавать им сил и освобождать из темниц, пока не останется последняя страница, которая лежит рядом



собой небольшие красивые картинки разного размера с открытку. На них изображен "вид из первых глаз", сделанный с помощью трехмерных видеоредакторов на "макинтошах". Кстати, о том, как эта игра делалась, можно узнать из имеющегося на диске 14-минутного видеофильма "Создание Миста" (The Making



of Myst), который стоит посмотреть не только людям, решившим самостоятельно делать подобный шедевр.

В общем, лично мне "Myst" напомнил "Return to Zork", и не только из-за своей видеоконцепции, но и из-за богатой фантазии авторов и "игроинтересности". Правда, в "Myst" все несколько проще (нет, скажем, историй про сжигание бюстгальтера в доменной печи для получения проволоки) и практически нет живых персона-

жей, кроме папы-мага, с которым можно "вживую" встретиться в самом конце игры. Кстати, актеры тут не снимались - всех троих участников действия играют создатели игры - братья Миллеры и художник Чак Картер. Еще одно важное отличие игры от всех ее quest'овых собратьев - отсутствие традиционной бездонной сумки, в которую хапаются встречающиеся на пути предметы. Таскать можно только одну вещь одновременно - страницу, ключ или спичку - и сразу использовать. Тем самым достигается большая логичность и "жизненность" происходящего, однако теряется сложность задач.

Из чисто технических деталей хочется заметить, что игра эта выпущена на CD не только из соображений престижа и защиты от копирования. Она действительно "весит" все те 500 с лишним мегабайт, что занимает на диске. Все они представляют собой достаточно сильно сжатую информацию, по словам создателей, произнесенным в фильме - они задействовали систему сжатия видеоинформации QuickTime не только на фильмах, но и на неподвижных картин-



ках. Их тут 2500, а кроме того - 40 минут аудиоэффектов, 66 минут видео и 2 года работы. Насчет видео, кстати, стоит заметить, что его тут не так уж и много (если не считать 74 Mb "Создания Миста"), и



представляет оно собой по большей части трудноразличимые из-за помех (ввиду отсутствия страниц) обращения к вам братьев-паразитов из книжек-темниц.

Дмитрий РЕЗНИКОВ

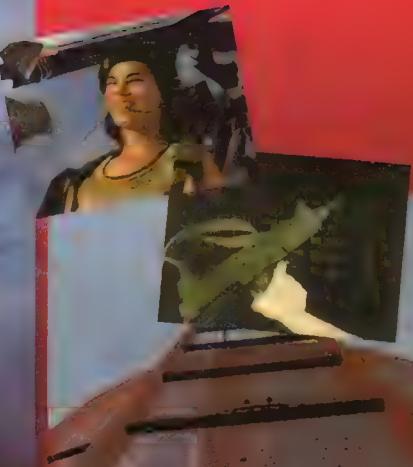


Данная статья посвящена новому поступлению на рынок компьютерных игр 1994 года - игре Critical Path, поставляемой на одном компакт-диске. Дистрибутив содержит инсталляционную программу, которая в зависимости от возможностей компьютера, устанавливает 8 или 24-битный графический режим.

Игра снабжена очень хорошим (и по уровню графики, и по содержанию) введением, которое очень похоже на начало боевика, из которого следует, что действия происходят после третьей мировой войны, начатой террористической группой из химических и ядерных войск, раздроб-

Хару Намбуру

из песни...



в пути произошла не большая поломка, и из-за этого один из этих вертолетов приземлился на крышу завода, управляемого русским генералом Минном, и расположенного на каком-то острове в море. Вы - член экипажа первого вертолета, пробрались в центральную часть этого завода. Второй вертолет был сбит до приземления и из всего экипажа уцелела лишь одна девушка Кэт. Израсходовав последнюю гранату для взрыва ворот этого завода, Кэт пробирается внутрь, имея при себе всего лишь один пистолет с 9 пулями, и тут

Несмотря на такое динамичное начало, игра не является спино мозговиком, в котором выживание

рого можно передавать ответы "Да", "Нет", сигнал тревоги, а также указывать направления движения, панель управления различными механизмами на самом заводе, монитор, на котором и показывается все происходящее на заводе (в различных ситуациях - с различных



ной советской армии, в ходе которой погибло около 90 процентов населения Земли. Выжившие со всей Земли объединились и организовали несколько центров сопротивления. Каждый день из этих центров сопротивления вылетают специальные отряды с целью освобождения Земли от оставшихся в живых террористов. И вот сегодня с подобным заданием вылетели еще два вертолета. К несчастью, на одном из вертоле-



тав зависит от ловкости рук и крепости клавиатуры. Ваша цель - помочь Кэт, когда она попадает в трудные ситуации. Трудные ситуации появляются с завидным постоянством на протяжении всей игры, так что отдохнуть игроку не удастся. В распоряжении игрока - передатчик для связи с Кэт, при помощи кото-

рого можно передавать ответы "Да", "Нет", сигнал тревоги, а также указывать направления движения, панель управления различными механизмами на самом заводе, монитор, на котором и показывается все происходящее на заводе (в различных ситуациях - с различных



русского генерала, записи в которой он вел разумеется на английском

Почти все, что есть в записной книжке зашифровано, но для зрителей



лей PTP не составит труда догадаться, что это за номер из трех цифр - телефон популярной в Америке службы спасения в экстремальных ситуациях.



Остальные записи в книжке генерала расшифрованы

ваются еще легче. На панели детонатора есть три лампочки. Первая зажигается, если правильно введен код объекта, вторая - когда принимается сигнал об активации и третья - когда реально включается детонатор. Если Вы успешно разобрались с записной книжкой и панелью управления детонатора, то в нужные моменты надо будет "выстрелить" из пулемета (у Кэт всего 9 патронов, а врагов на заводе - просто не сосчитать), взрывать определенные части завода, если Кэт оттуда уже выбрались, а противники там еще остались, остановить и включить ленту конвейера и т. д. В любой опасной ситуации просто необходимо помогать Кэт, так как сама она мало что может сделать. Помощь надо оказывать только в определенный момент. Обычно сразу же после слов: "If you can help me do it now!", "О my God!", и т.д. Не позже, но и не раньше.

Графика в игре почти что соответствует возможностям CD-ROM, и изображения на мониторе, который к сожалению занимает незначительную часть экрана, выглядят как отлично снятый видеоролик.



За исключением некоторых "рисованных" моментов (разница заметна разве что профессионалам), весь этот ролик был снят при участии "живых" актеров. В главной роли (Кэт) снималась Эйлен Вейзингер (Eileen Weisinger). Помимо отличной графики, в игре замечательный



звук. Все, что происходит на экране соответствующим образом озвучено (все-таки - CD-ROM) - кашель, крики, скрип тележек, звуки шагов, выстрелов и ударов, и



настолько достоверно, что зачастую отвлекает от чтения записей генерала Минна, единственного источника информации о назначении кнопок и кодах детонатора. Совсем игнорировать звук ни в коем случае нельзя, так как иногда надо стараться правильно отвечать на вопросы Кэт.

В игре есть все, что необходимо для соответствующего фильма триллера и боевика одновременно. Игра не отличается обилием трупов, так





как число появляющихся противников не очень велико. Зато и эффектные кадры, и драка один на один, и предательство, и россы



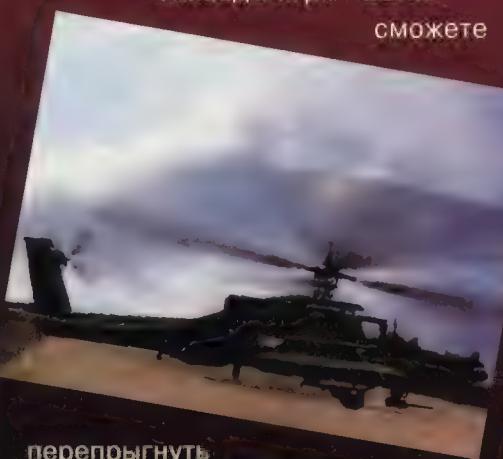
пи наркотиков, и выстрелы в спину, и внезапные появления русского генерала, только доказывающие его ненормальность, а для тех, кто добьется своего освобож-



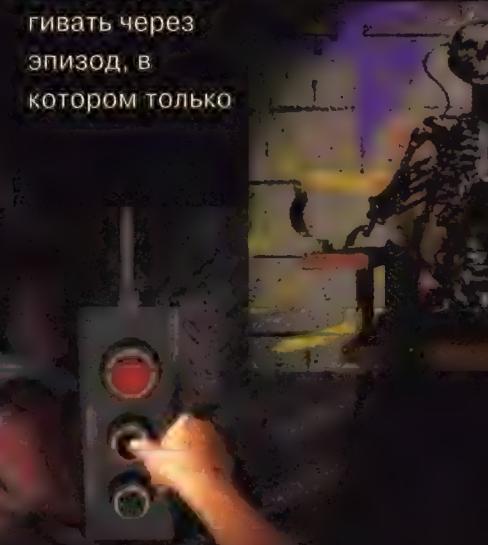
дения - счастливый конец в виде финального видео, приковывают к компьютеру любого, кто преодолеет хотя бы первое препятствие в игре.

Для желающих побыстрее увидеть финальный мультик, есть возможность перепрыгивать через некоторые

эпизоды игры. Вы не сможете



перепрыгнуть сразу к финальному эпизоду, но можно перепрыгивать через эпизод, в котором только



что погибла Кэт.

Несмотря на то, что игра ориентирована на игроков с неплохим знанием английского, причем скорее разговорного, так как часть информации поступает в виде стерео звука, интересно просто смотреть как игру проходит до конца кто-то другой, настолько качественно сделаны графика и



звук.

Практически вся эта игра состоит из хорошо сделанного видеофильма. Задача игрока только вмешаться время от времени в ход событий и способствовать дальнейшему развитию игры, малейшее отклонение от оптимального пути или запоздание с ответом или соответствующим действием - и Вы становитесь лишь зрителем гибели Кэт.

Если Вы - счастливый обладатель 486 DX2-66, 8 мегабайт памяти и Double-Speed CD-ROM, то в полной мере Вы можете насладиться 24-битной графикой в режиме реального времени (real-time), но даже если у Вас всего лишь 386 SX-33 с 4 мегабайтами и обычным,

скоростным, CD-ROMом, игра в 8-битном графическом режиме выглядит почти также, как и в 24-битном, и идет практически без задержек, за исключением моментов активного использования клавиатуры.

Станислав Гришин.





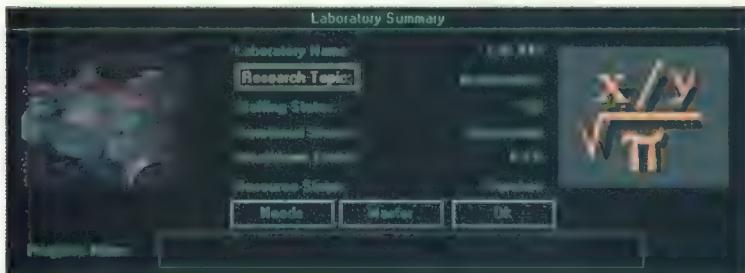
Для фанатов STRATEGY, похоже, настают золотые времена: появляется все больше самых различных игр, рассчитанных на любителей этого жанра. Данный экземпляр переносит Вас в далекое будущее и предлагает поуправлять Земной колонией.

Земля на грани гибели. Исследования показали, что приближающийся из глубин космоса астероид столкнется с Землей и уничтожит планету, а вместе с ней и всю цивилизацию. Единственное, что можно сделать для спасения человечества - эвакуировать на звезды хотя

стить лишь двести человек. Эти люди - последний шанс для Земли. Командиром корабля назначается Вы.

Корабль стартует по направлению к Юпитеру, водород из атмосферы

двигаться по старой траектории, неуклонно приближаясь к Земле. Человечеству остается только беспомощно ждать гибели и надеяться на успех своих последних представителей в другой



Игра имеет довольно длинную заставку, которая идет около десяти минут и вкратце сводится к следующему.

бы его часть. Для этого Срочно начинается постройка межзвездного космического корабля, который, к сожалению, сможет вме-



которого будет использоваться в качестве топлива в полете. Тем временем оставшиеся на Земле предпринимают последнюю попытку спастись: на перехват астероида запускаются ядерные ракеты. Взрыв может изменить траекторию его полета так, что он больше не будет угрожать Земле. В этом случае межзвездный корабль сможет спокойно вернуться домой.

Но спасение не приходит. Ядерный взрыв раскалывает астероид на две части, однако они продолжают

звездной системе. Корабль уходит в далекий Космос... Судьба последних людей в руках его командира. В Ваших руках.

На такой вот оптимистичной ноте заканчивается заставка и начинается игра. После ввода Вашего имени и задания сложности игры Вам необходимо выбрать на звездной карте звезду, куда Вы, собственно, полетите. Предварительно на заинтересовавшие Вас звезды можно выслать исследовательский зонд для получения более подробных сведений,

а пока он будет лететь, окончательно снарядить корабль: загрузить его колонистами, продуктами питания, средствами жизнеобеспечения на первое время и всяческим оборудованием, вплоть до метеорологических спутников. Можно погрузить даже атомный реактор в разобранном виде, для последующего использования на новой планете. При этом, конечно, необходимо уложиться в отпущенное Вам количество денег.

После того, как Вы снарядили Ваш корабль и просмотрели отчеты от посланных Вами ранее исследовательских спутников Вы можете, наконец, выбрать

Ваших управленческих способностей.

На стадии строительства базы игра напоминает нечто среднее между SimCity, Civilisation и Moonbase. Вам необходимо построить колонию, одновременно управляя ее промышленностью и наукой. Основным отличием от вышеупомянутых игр можно назвать По мере развития колонии у Вас появляются новые возможности, такие как строительство новых видов зданий, использование сделанных учеными открытий, даже торговля с другими колониями.

Кратко опишем основные возможности:



подходящую Вам звезду и отправиться на нее. Когда Вы туда прилетите, Вам предстоит еще выбрать планету, запустить различные спутники и только после всего этого приземлиться и начать строить базу. Дальнейшее развитие Вашей колонии и возможное возрождение Земли будет зависеть исключительно от

Колония вообще. Строительство колонии очень похоже на SimCity, но отличается возможностью строительства на разных уровнях: помимо сооружений на поверхности город развивается также и под землей, возникает "трехмерность", что делает игру более интересной. Основные строения города - жилые

The Emperor's New Clothes: Getting Your Empire Started
[Basic Colony Building](#)
[Energy Requirements For The Power Hungry](#)
[Planet Display It's My Planet And I'll Do What I Want](#)
[Choosing Where To Land Location, Location, Location](#)
[Naming Your Planet](#)
[Probe Targeting And You](#)
[Site Map When You Need To Move Fast](#)

massives, лаборатории и другие ценные сооружения находятся под землей. На поверхности строится только то, что невозможно разместить под землей по каким-либо причинам.

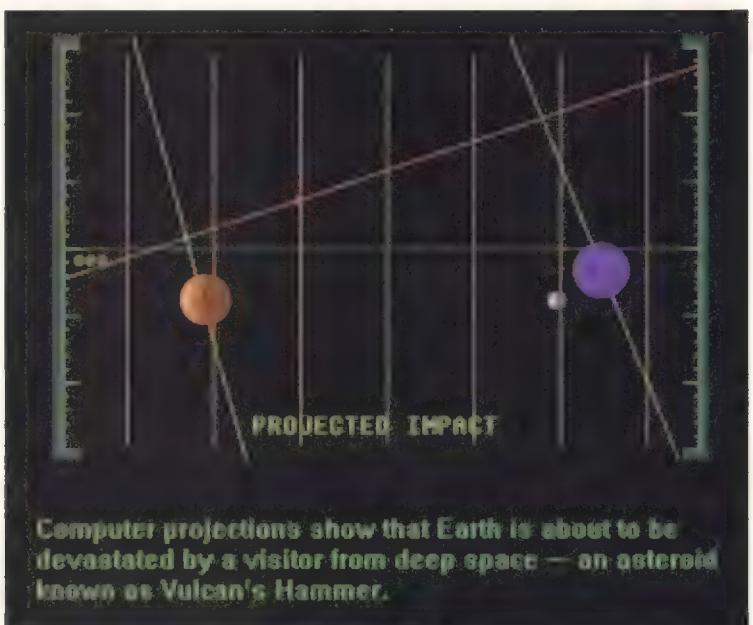
Население. Колонисты, прилетевшие под Вашей командой - люди привередливые. Требуют еды, и развлечений, иначе вполне могут отказаться работать. Делятся на детей\студентов\рабочих\ученых, характеризуются моралью, падение которой чревато различными неприятностями. Некоторые строения, в первую очередь развлекательного характера, мораль могут повысить.

Промышленность. Существует два вида заводов: наземные и подземные. Наземные заводы предназначены для производства "потенциально токсичной"

продукции: роботов, различной техники, дорожных материалов - всего того, что под землей производить нельзя из-за большого количества отходов. На подземных фабриках производятся более чистая продукция: предметы роскоши, одежда, лекарства.

Наука. Наука в игре фундаментальная. Наука в целом разбита на отдельные темы, те - на подтемы и так далее. Все это, естественно, надо изучать. Изучение производится в подземных лабораториях, причем построить их можно несколько и каждую натравить на отдельную отрасль науки. Помимо подземных существуют также надземные лаборатории, предназначенные для "опасных экспериментов", в ходе которых что-либо может пострадать.





Computer projections show that Earth is about to be devastated by a visitor from deep space — an asteroid known as Vulcan's Hammer.

Вообще игра довольно сложная, все время ставит перед новыми проблемами и нередко заводит в безвыходные ситуации. Например, для функционирования имеющихся сооружений и строительства новых необходимы различные минералы, добываемые в шахтах и перерабатываемые в сооружении под замечательным названием SMELTER. Однако шахты имеют свойство иссякать, да и с увеличением количества сооружений материалов потребуется все больше. И вполне может

настать такой момент, когда материалов не станет хватать. Увеличить их добывчу можно, только построив новую шахту, а это сделать нельзя, так как для этого опять же нужны минералы. Получается заколдованный круг. Хорошо еще, если Вы успели вовремя записаться, иначе придется начинать сначала. Или, например, кончается еда, а рабочие, вместо того чтобы строить новые оранжереи, дружно устраивают забастовку. Через некоторое время еда в колонии уже

никому не понадобится. И такие "временные трудности" возникают постоянно, не давая играющему скучать, однако несколько нервируя.

Имеется в игре и помощник, что-то вроде электронного мозга. Однако его функции довольно прозаичны: например, он позволяет переименовывать город и планету, просматривать отчеты и читать местные газеты, написанные в лучших традициях "Правды" времен позднего социализма. Однако, в отличие от первоисточника, из этих газет можно узнать кое-что полезное и интересное. Например, что Земля таки была уничтожена, или что часть колонистов отделилась и основала свою колонию, или что кончились запасы еды.

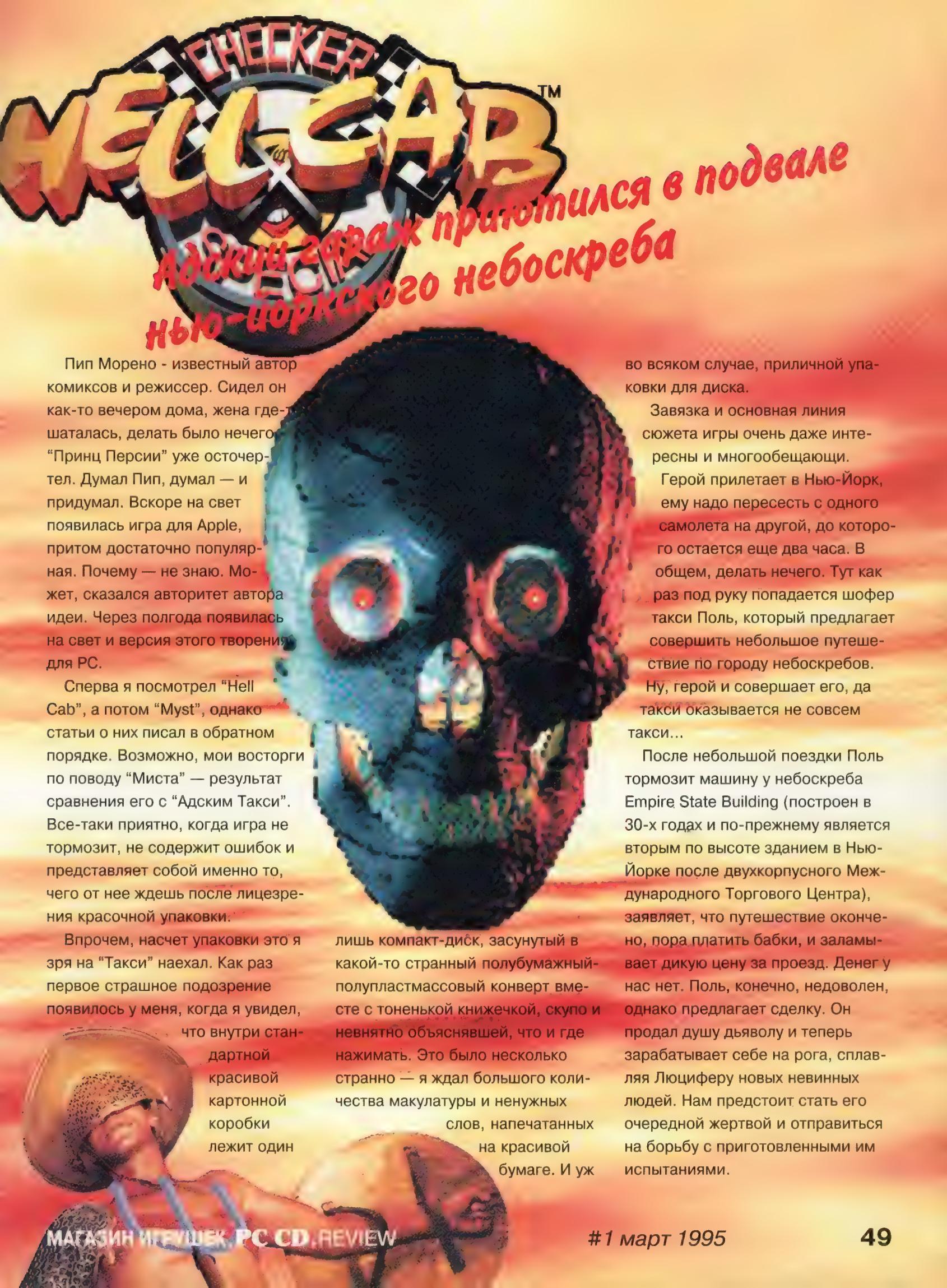
Многое, конечно, в игре осталось для нас загадкой. В частности, неясно, как строить автомобильные и монорельсовые дороги, как использовать некоторые виды машин и зданий. Хелп не помогает - в нем нет никаких указаний по процессу игры, только описание имеющихся типов строений. Авторы игры оставили над чем поломать голову.

Вообще, игра представляет собой неплохую много-плановую STRATEGY со множеством возможностей и даже некоторыми новыми идеями. Почти все, являющееся на наш взгляд недостатками, связано не с самой игрой, а с ее реализацией. Реализована она в WINDOWS, что для такого рода игр нетипично, так как для них нужен собственный интерфейс. Можно сказать, что в OutPost свой интерфейс есть, но когда в середине игры всплывает стандартное окошко WINDOWS (например, при сохранении игры), то выглядит это не очень красиво. То же можно сказать и про хелп. Он тоже реализован как стандартная система помощи Windows. В общем в этом нет ничего плохого, но впечатление от игры портится.

Благодаря WINDOWS, OutPost может работать в любом графическом режиме. Однако про 16 цветов забудьте - картинки в игре рассчитаны на 16 млн. а в 16 цветах они почему-то становятся чуть ли не трехцветными - белый, черный и красный. Кроме того, в режимах с разрешением более, чем 640*480, OutPost выглядит тоже не очень хорошо, так как все его картинки остаются в своих первоначальных размерах и разглядывать их становится труднее.

Игра достаточно нетороплива, постоянно обращается к диску и даже на очень быстрой машине пускать ее без кэша я бы не рекомендовал.

В целом игра, несмотря ни на что, производит хорошее впечатление. Неплохая графика (90% всего объема игры), продуманный (иногда даже слишком продуманный) сюжет. По увлекательности игра приближается к лучшим представителям жанра, таким, как Civilisation, а по детальности даже обходит. Спасибо Sierre ...



НЕСКАР™

АДСКИЙ ТАКСИ притянулся в подвале
Нью-Йоркского небоскреба

Пип Морено - известный автор комиксов и режиссер. Сидел он как-то вечером дома, жена где-то шаталась, делать было нечего. "Принц Персии" уже остычертел. Думал Пип, думал — и придумал. Вскоре на свет появилась игра для Apple, притом достаточно популярная. Почему — не знаю. Может, сказался авторитет автора идеи. Через полгода появилась на свет и версия этого творения для PC.

Сперва я посмотрел "Hell Cab", а потом "Myst", однако статьи о них писал в обратном порядке. Возможно, мои восторги по поводу "Миста" — результат сравнения его с "Адским Такси". Все-таки приятно, когда игра не тормозит, не содержит ошибок и представляет собой именно то, чего от нее ждешь после лицезрения красочной упаковки.

Впрочем, насчет упаковки это я зря на "Такси" наехал. Как раз первое страшное подозрение появилось у меня, когда я увидел,

что внутри стандартной красивой картонной коробки лежит один

лишь компакт-диск, засунутый в какой-то странный полубумажный полупластмассовый конверт вместе с тоненькой книжечкой, скучо и невнятно объяснявшей, что и где нажимать. Это было несколько странно — я ждал большого количества макулатуры и ненужных слов, напечатанных на красивой бумаге. И уж

во всяком случае, приличной упаковки для диска.

Завязка и основная линия сюжета игры очень даже интересны и многообещающи.

Герой прилетает в Нью-Йорк, ему надо пересесть с одного самолета на другой, до которого остается еще два часа. В общем, делать нечего. Тут как раз под руку попадается шофер такси Поль, который предлагает совершить небольшое путешествие по городу небоскребов. Ну, герой и совершает его, да такси оказывается не совсем такси...

После небольшой поездки Поль тормозит машину у небоскреба Empire State Building (построен в 30-х годах и по-прежнему является вторым по высоте зданием в Нью-Йорке после двухкорпусного Международного Торгового Центра), заявляет, что путешествие окончено, пора платить бабки, и заламывает дикую цену за проезд. Денег у нас нет. Поль, конечно, недоволен, однако предлагает сделку. Он продал душу дьяволу и теперь зарабатывает себе на рога, сплавляя Люцифера новых невинных людей. Нам предстоит стать его очередной жертвой и отправиться на борьбу с подготовленными им испытаниями.

и если мы не сможем действовать и говорить по законам Света и Добра, наша душа будет чернеть, пока не улетит в Ад. Испытания нам предстоят в трех времененных пластиах: судя по коробке игры - в Юрском периоде среди динозавров, во времена римских гладиаторов на арене и, наконец, в окопах Франции времен Первой мировой войны. После всех этих ужасов нам еще придется пройти "апокалиптический Нью-Йорк",



делаем два шага вперед, смотрим влево, берем деньги из автомата с помощью своей кредитной карточки, идем обратно на три шага, входим в пещеру и три раза тыкаем курсором в ее дальний угол. Все. Интересно?

Конечно, если вы играете в первый раз, то не сразу найдете аппарат с деньгами и выход. Однако тут особо далеко не уйдешь, только посмотришь на пару вяло бредущих динозавров, так что минуты за три пройти этот "этап" можно вполне.

Другие эпохи по логической глубине ничуть не мудрее, правда, там есть некоторые аркадные элементы, изрядно нервирующие, так как сделаны они плохо. Во Франции, например, по траншеям бродят немцы в противогазах, а оружия для борьбы с ними у вас нет. Мож-

но либо бежать бегом до штаба, это шагов с десять, либо погибать, терять одну из трех жизней, попадать в адскую приемную и идти там прямо в сатанинский гараж, где стоит такси Пауля с римским оружием в багажнике. Кстати, во Франции есть еще две возможности пострелять, но они лишь убавляют вам "душевые очки", а толку от них никакого.

Римские аркады действуют на нервы из-за ошибок. Тут есть две возможности - либо быть гладиатором, либо бороться с механическим издевательством. Первый путь приведет вас либо к потере половины души, либо к вырубанию игры со словами "Movie '123' not found". Если же сражаться с механикой, то программа совершенно стабильно не будет понимать однократного нажатия мыши, а двукратное будет принимать именно за двукратное. Поэтому вы будете постоянно ударяться о препятствия отнюдь не по своей вине.



Для прохождения игры до конца вам не раз придется столкнуться с ее аркадными фенями. Дело в том, что во время каждого из ваших походов работает счетчик в машине Поля, и по вашему возвращению он будет требовать денег. Максимум, что можно истратить за время похода - 100 долларов, что с первого раза сделать нельзя хотя бы потому, что не верится, будто все так просто и быстро, и хочется найти какую-нибудь скрытую возможность или дверь, которых тут нет. Однако потом вы дойдете игру до конца и повиснете, поскольку не сможете благополучно добраться до дома, если не оплатите "услуги" таксиста.

Лично мне было страшно проходить всю эту ерунду по второму разу, поэтому я просто сломал

существует целая куча подсказок для тупых. Как же так, ведь единственная "загадка" в игре...

В общем, люди так увлеклись созданием графики и ненужных видеоприбамбасов, что совсем забыли про сюжет. Большую часть игры вы проведете в ESB, где

будете наивно пытаться найти какие-нибудь улики, загадки или подсказки к будущим приключениям. Ха! Здесь можно лишь просто

бродить. В холле размещены двенадцать (!) телевизоров, в каждом из которых можно просмотреть примерно одинминутный фильмик, не имеющий абсолютно никакого

отношения к игре. Кроме того, можно на лифте подняться на

крышу и оттуда обозреть в бинокли виды Нью-Йорка на все четыре стороны. Тоже просто так, хотя, правда, одна из подсказок в "апокалипсисе" будет видна именно здесь.

Резюме, короче, таково. Я не люблю советского поэта Маяковского по той причине, что по его



сохраненную игру. Однако тогда я не попал в обещанный "апокалиптический Нью-Йорк", так как имел чистую душу. Пришлось ломать все по новой, тратить еще час. А в итоге выяснилось что весь "апокалипсис" заключается в покрасневшей палитре и уже знакомых нам немцах в коридорах ESB. По поводу того, как вернуть все в нормальное состояние,



стихам видно: такой талантливый человек (что подтверждают его дореволюционные работы), а пишет всякую пропагандистскую дрянь. То же можно сказать и об "Адском Такси". Такая хорошая задумка, из которой можно было бы сделать нечто просто шедевральное, прекрасная графика, но лень матушка - и все идет к черту. Обидно, товарищи.

Дмитрий РЕЗНИКОВ

SEGA · российский рынок - это серьезно

Недавно по приглашению корпорации Ниссе Иваи с рабочим визитом Москву посетил управляющий директор фирмы SEGA Enterprises Кунимаса Яги (Kunitama Yagi). Наш корреспондент получил возможность встретиться с ним и задать несколько вопросов, касающихся перспектив российского рынка и направлений развития индустрии электронных развлечений.



Управляющий директор штаб-квартиры Sega г-н Яги курирует потребительский рынок компаний по всему миру, за исключением Японии. В сферу его деятельности входят 8- и 16-битные электронные игровые приставки SEGA, приставки для игр на компакт-дисках Mega CD и карманные электронные Game Gear. Кроме того, г-н Яги отвечает за новый проект Saturn - 32-битные игровые приставки SEGA, широкий выход которых ожидается осенью этого года.

- Г-н Яги, какова цель Вашего визита в Москву?

- Прежде всего это объективная оценка возможностей и перспектив для активизации нашей работы в России. В тех странах, которые являются традиционными и самыми крупными потребителями продукции SEGA (США, Япония, Европа), рынки уже полностью сформированы, и корпорация действует на них уже в другой плоскости. Российский же рынок игровых приставок, как и китайский, еще совершенно не сформирован, и мы рассматриваем его как один из наиболее многообещающих.

Во время своего пребывания в Москве я посетил множество специализированных электронных магазинов и секций в больших универмагах, чтобы получить представление о вашем сегодняшнем рынке видеоигр. К сожалению, первое

впечатление сводится к тому, что здесь еще нет отлаженных систем и сетей распространения такой продукции. С другой стороны, я считаю, что дистрибуторские и дилерские каналы будут развиваться весьма быстрыми темпами, поскольку российский покупатель уже готов приобретать качественные электронные игрушки. В целом российский рынок имеет серьезный потенциал и все шансы, чтобы стать для нашей индустрии одной из наиболее емких сфер сбыта.

- Начала ли SEGA какие-либо торговые операции в России?

- Мы стали активно действовать здесь осенью прошлого года, когда увидели, что складывается

благоприятная ситуация. Впервые же я приехал сюда 4 года назад, и тогда, считаю, тут не было настоящих условий для эффективного продвижения продукции - ни сбытовой сети, ни надлежащей рекламной поддержки.

Теперь положение изменилось, и в минувшем ноябре мы вышли на этот рынок с 8-битовой приставкой Master System-2, именно ею официально заявив о себе. А в конце апреля этого года мы привезли сюда 16-битовую приставку MEGA Drive-2.

Мне кажется, что через год-другой в этой области начнется гораздо больший бум, нежели теперь, и российский рынок видеоигр окончательно устоится. В принципе я полагаю, что он займет достаточно заметное



место в данной индустрии.

- Какие конкретные задачи ставит перед собой SEGA на российском рынке? Кстати: корпорация контролирует определенную долю американского, европейского, японского рынков видеоигр. Что она намерена предпринять здесь, тем более практически не имея конкурентов? На какой процент нашего рынка SEGA уверенно рассчитывает? Каковы ее планы и как далеко они идут?

- Тут придется немного коснуться истории вопроса. Мировой рынок видеоигр начал формироваться, когда на него вышла фирма Atari - это ориентировано 1970-1985 годы. Тогда, выпуская машины первого поколения, она была достаточно активна. Затем, как мне представляется, наступил новый этап - 1985-1990 годы. Именно в это время на сцену выступили компании Nintendo и SEGA. Как и конкуренты, мы выпустили сначала 8-бито-

вые приставки, а потом и совсем новое поколение 16-битовых. Последние, приходясь уже на период после 1990 года, ознаменовали собой некий рубеж.

SEGA по-прежнему продолжает вести разработки. В частности, это относится к 32-битовой приставке, точнее, 16-битовой, но включающей в себя устройство под названием 32X. Это совершенно новое изделие, которое появится к концу года, и оно представляет собой уже следующий уровень, очередное поколение.

С долей же SEGA на мировом рынке ситуация сложилась не вполне однозначная. Nintendo двумя годами раньше нас начала выпуск 8-битовых приставок. Потому неудивительно, что она занимает пока лидирующее положение в этом виде продукции, и ее доля на рынке составляет ориентировано 65%. Однако, по моему, нынче 8-битовые приставки - это вчерашний день. На основных рынках мира они уже отошли, и, скажем, в США их не найти.

Покупатель созрел для следующего уровня, и наиболее массовым продуктом стала MEGA drive. Здесь SEGA оказалась лидером - она первой вышла с таким программным продуктом и занимает по нему 60-65% мирового рынка. Надо сказать, что на этом компания не останавливается, а идет дальше.

Сегодня 16-битные игровые приставки прочно овладели развитыми и зрелыми рынками. На российском же, который только начинает формироваться, все еще достаточно актуальны и 8-битные. Рассчитанные в основном на возраст от 4 до 13-14 лет, они имеют достаточно широкий сбыт, интересны потребителю и пользуются заслуженной популярностью.

Не стоит забывать и о материальных возможностях пользователя. К примеру, в Штатах у многих зачастую есть две игровые приставки - 8- и 16-битная. Иными словами, там динамика развития рынка несколько иная.

- Возвращаясь к вопросу о российских перспективах SEGA: рассчитывает ли компания и здесь достичь по 16-битовым приставкам уровня 65% или больше?

- Мы можем рассчитывать даже на 90%, поскольку не видим серьезной конкуренции.

- Можете ли Вы несколько подробнее рассказать об этих планах SEGA?

- Доля SEGA на рынке той или иной страны различна и

всякий раз зависит от его конкретных особенностей. Так, в Великобритании компания контролирует 80%, в Бразилии - 75%. Однако, невзирая на такие частные и, в общем-то, небольшие различия, SEGA, как правило, за пределами Японии повсюду доминирует. Дома, честно говоря, ситуация несколько иная - там, к сожалению, первенство держит Nintendo, но в других странах наши позиции весьма сильны.

- Не скажете ли Вы несколько слов о том, в каком направлении идет сегодня развитие SEGA, в частности - техническое? Или, говоря иначе, каким Вам видится мировой рынок игровых приставок через пару лет?

- Вообще-то SEGA постоянно занимается технологическими разработками, что составляет важнейшую часть ее деятельности. В этой области у нас занято 1000 штатных единиц. Совершенствование игровых приставок - дело само собой разумеющееся. Но кроме того, корпорация придает весьма важное значение программным продуктам, а также носителям информации - видеокассетам, компакт-дискам и так далее.

Здесь необходимо подчеркнуть, что SEGA занимается всем этим не только в Японии - соответствующие центры, обладающие достаточными мощностями, есть и в Соединенных Штатах Америки, и в Европе. Их организация связана прежде всего с тем, чтобы создаваемые программные продукты отвечали специфическим особенностям той страны, для которой они предназна-



чены, поскольку речь идет все же о развлекательной продукции. Тут крайне важно их разнообразие - как по тематике, так и по уровню сложности. К примеру, SEGA выпускает программы для обучения, для развития, просто для досуга.

Не меньшее внимание уделяет корпорация и носителям. Нынешний повсеместный переход на CD позволяет значительно расширить емкость памяти, что, в свою очередь, дает возможность лучше воспроизвести картинку, движение, всю графику и получить более "живое" изображение.

Существенным представляется и еще один момент. Обычные коммуникационные средства типа кино, телевидения, видео предусматривают лишь односторонний контакт со зрителем - последний попросту потребляет ту или иную предлагаемую информацию. В играх же изначально предполагается обратная связь - здесь пользователь может вмешаться в происходящее на экране, участвовать в процессе и направлять его. При этом чем выше качество носителей и вообще технологический уровень, тем живее воспроизводится эта своеобразная реальность.

- В последнее время все фирмы, действующие в индустрии развлечений, идут на сотрудничество с телекоммуникационными, компьютерными компаниями, а также с ведущими производителями программного обеспечения. SEGA, если не ошибаюсь, заключила деловое соглашение с Microsoft?

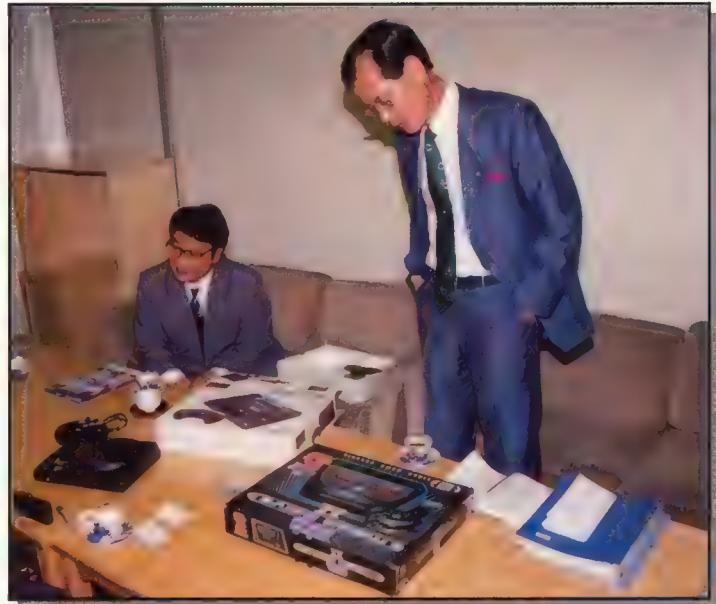
- Позиции SEGA в индустрии развлечений в самом деле весьма сильны. В этой

области у нас достаточно интересных и перспективных программ. Упомянутый Вами альянс с Microsoft был необходим затем, чтобы как можно шире и эффективней применять эти продукты. Больше того, идея заключается в следующем. Microsoft станет производить так называемые образовательно-развлекательные программы, где чисто утилитарные задачи обучения тесно переплетутся с элементами приятного времяпрепровождения. Обыкновенная, отдельно взятая дидактика скучна - это давно доказано, равно как подтверждено, что в сочетании с игровым интересом резко повышается степень ее воздействия. У Microsoft наработан в этом отношении достаточный опыт, и было бы неблагородно им пренебречь.

- А еще с какой-либо компанией, кроме Microsoft, заключила ли SEGA сходные соглашения?

- Корпорация готова сотрудничать с любыми фирмами, выпускающими программные продукты все более высокого уровня и постоянно расширяющими их производство. Иными словами говоря, подобные планы всегда есть, и все будет зависеть от того, какая конкретная ситуация сложится в тот или иной момент.

Хотелось бы отметить два новых и, думается, интересных направления в этой области, связанных с общим технологическим развитием нашей деятельности. SEGA заключила ряд договоров с телекоммуникационными компаниями, в том числе занимающимися кабельным телевидением. В намерения корпорации



входит использовать его как можно шире с тем, чтобы в перспективе на него оказалась завязана вся индустрия SEGA.

Далее, мы разработали совершенно новую концепцию парка развлечений, где, в отличие, скажем, от знаменитого Диснейленда, приоритет будет за высокотехнологичными машинами, в которые можно "войти" и принять активное участие в происходящем. Это уже целый комплекс, даже целый мир. SEGA планирует реализовать подобные планы не только в Японии, но и в других странах, считая данное направление одним из наиболее перспективных.

И еще об одном. Здесь в России я видел немало торговых точек, где продается самая различная видеопродукция, и обнаружил, что на прилавок попадает довольно много неоригинальных вещей, попросту - подделок. Естественно, это не может меня не беспокоить, поскольку такого рода продажи не только не обеспечивают каких-либо гарантий со стороны продавца, но и ставят под сомнение каче-

ство сопутствующих услуг.

- Я слышал, что, скажем, в SEGA MEGA drive даже дизайн самой приставки заметно отличает ее от других.

- Это так, но есть еще и просто коробка. Так вот: к сожалению, даже в настоящей, подлинной коробке может оказаться подделка - в этом мы неоднократно убеждались.

- Ну, а есть какие-либо методы борьбы с таким злом? К примеру, документация на русском языке или что-либо иное?

- Да, продукты, предназначенные для вашего рынка, всегда сопровождаются русскоязычной документацией.

- Обязательно ли в продукт вкладывается соник?

- Это целиком зависит от потребителя. Если он желает несколько сэкономить на нашей продукции, мы будем изымать кассеты и продавать одну лишь приставку. Или, быть может, поищем какие-то другие пути.

Urban Strike — новая игра фирмы "Electronic Arts" из Strike-серии, сочетающая в себе все достоинства Jungle Strike, много усовершенствований, лучшую графику и новые миссии.

Год 2001...

Соединенные Штаты Америки...

Вот так, показывая содержание по одной строчке начинается введение к игре Urban Strike. А само введение примерно таково... В начале 21 века США сталкиваются со смертельной проблемой. Мульти-миллионер Х.Р. Малоун скрупил ключевые земельные участки в США и Мексике и планирует захватить власть в США при помощи группы военных, ставших ненужными после прекращения холодной войны. Пентагон, разумеется, стремится сделать все, чтобы этого не произошло, причем не применяя атомную бомбу, что, пожалуй, было бы естественным и навсегда прекратило бы использование данного сюжета. Следовательно, Пентагон посыпает своего лучшего пилота исправлять положение самостоятельно. Конечно же этим лучшим пилотом

най пушкой. Очень важно перед началом миссии выбрать хорошего второго пилота в вертолет. Честно говоря, лучше бы его не было совсем, потому что плохие пилоты будут выводить вас из себя, не попадая



в цель ракетой буквально с двух шагов. Ваш помощник (второй пилот) будет отвечать не только за управление стрельбой, но и за все операции с крюком — поднятие топлива, оружия, новых жизней и ремонтных средств, а также за поднятие на борт спасаемых людей. В зависимости от того, что для вас важнее в первых миссиях, вы можете выбрать второго пилота только из пяти кандидатур, до тех пор пока вы не освободите еще трех пилотов, пропавших без вести или захваченных в плен противником.

Определенно, это самая большая и наиболее опасная кампания, с десятью миссиями по всем Соединенным Штатам — от Гавайских островов до Нью-Йорка.

оказываешься вы, успешно (или не очень успешно) прошедший кампании Desert Strike и Jungle Strike.

Как и в старых играх серии Strike, вы будете пилотировать вертолет Mohican, изображенный на инструкции как самолет-невидимка B-52 с пропеллером и оснащенный двумя видами ракет и скорострель-

Вам предстоит выполнить 10 миссий, в каждой из которых по меньшей мере шесть задач — воздушных (на вертолетах), или наземных (пешком либо с использованием специальных "наземных атакующих устройств" — специфика названия сохранена). Наземные задачи содержат в себе еще несколько подзадач, так что после выполнения пяти воздушных заданий расслабляться не стоит.

Игра имеет очень хорошую графику. Прекрасно выполненный фон — цвет моря, различные дороги, растительность — меняется от задания к заданию. Но больше всего привлекает разнообразие задач, которые никогда не повторяются. Если в первой миссии вам предстоит уничтожить вражеские радары, перевезти специальные зеркала на свой корабль, потопить корабли противника, разрушить мост и спасти "зеленые береты" из джунглей, то во второй, например, все задания совер-



шенно другие — расстрелять нефтехранилище, вражеские самолеты и так далее. Объекты заданий тоже не повторяются. В одном задании это могут быть металлические бункера, вышки с пулеметами, а во втором появляются вертоле-

ты, больше вооруженных катеров. Для каждого противника надо подобрать свое оружие, а так как вертолет все-таки разрушаем и оружие не бесконечно, то надо умело ими пользоваться. Топливо же имеет обыкновение кончаться в самый неподходящий момент, а сообщения об этом появляются лишь тогда, когда долететь до ближайшей "заправки" уже невозможно. Даже проблемы с нехваткой ресурсов

варьируются: в первом задании всего хватает, во втором ощущается острая нехватка оружия при изобилии топлива, в третьем —

изобилие топлива при отсутствии оружия, а во всех остальных — изобилие острой нехватки всего. Особенно жизней и хорошего со-пилота.

Таким образом, игра состоит не только в безостановочной стрельбе по всему, что может выстрелить или взорваться, но и в разумном распределении ресурсов. Вполне допустимо даже сказать, что это игра с элементами тактики, лишь правильный расчет своих сил — залог успеха. Иначе может сложиться такая ситуация, что для выполнения задания не хватит пары капель топлива, или двух-трех ракет, а результатом будет красавая картинка с умирающим пилотом.

Очень важная деталь *Urban Strike* — сохранившаяся еще с *Jungle Strike* возможность пересесть в другой, транспортный, вертолет (очень удобный при спасении большого количества народа). В отличие от *Mohican*, вмещающего в себя лишь шесть человек (помимо экипажа, в котором второй пилот явно лишний), транспортный вертолет берет на борт 20 человек, к тому же намного лучше защищен, хотя и не может нести

"тяжелые" ракеты. Тем не менее то, что транспортники обладают очень быстрой вертолетной пушкой и хорошей броней делает их пригодными практически ко всем задачам. В некоторых миссиях не стоит пересаживаться с транспортника на *Mohican* сразу же после спасения людей, например, с тонущего корабля. Можно выполнить часть следующей задачи. Главное — вовремя смыться, пока транспортник не раздолбали окончательно. Пересев с одного, практически "мертвого" вертолета, на другой, целый и невредимый, можно сэкономить почти что целую жизнь.

Но самое главное в этой игре — возможность почувствовать себя не только пилотом вертолета, но и десантником, водителем танка. Уже во второй миссии вам предстоит спасать своего коллегу из "подземных" этажей вражеской надводной платформы-авианосца. Управление десантником несколько отличается от управления вертолетом (что кажется естественным, когда уже понял чем), и на то, чтобы привыкнуть к нему, надо потратить некоторое время.

В любой момент можно просмотреть карту с указанием положения вертолета, текущей цели, всех хранилищ топлива, оружия и repair'a. Помимо этого можно получить подробное описание

того, что надо делать в рамках данного задания (с картинкой основного объекта), а также просмотреть полный статус текущей миссии (какой процент заданий выполнен и так далее). Дается информация о том, сколько имеется топлива, ракет и пуль, сколько времени осталось для выполнения задач с ограничением времени, сколько спасенных в вертолете, а также какие повреждения получил ваш вертолет и сколько "жизней" осталось.

Как видно по картинкам, основная часть игры осталась неизменной, знакомой по предыдущим *Strike*'ам. Тем не менее, в *Urban Strike* внесены значительные улучшения: крюк можно использовать не только для поднятия с земли оружия, топлива или чего-то еще, но также для переноса из одного места в другое некоторых стратегических грузов. Можно перемещать вертолет вправо и влево без вращения корпуса (а значит и пушки) самого вертолета. Счастливые владельцы шести-кнопочных game-pad'ов смогут использовать эти возможности намного легче, но и тем, у кого трех-кнопочный game-pad, не стоит огорчаться. Все эти маневры можно осуществить при любом "оснащении" вашей приставки.

Помимо этого, *Urban Strike* имеет полностью новые, ранее невиданные задания, в которых участвует сам пилот, без вертолета. В миссиях *Baja Oil Rig*, *San Francisco* и *Las Vegas* вам придется путешествовать (и, разумеется, сражаться) в 3D —

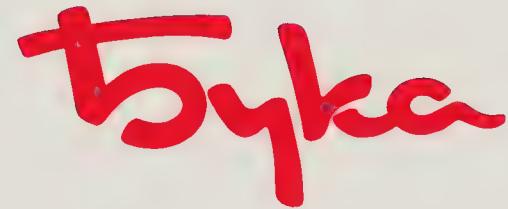
лабиринтах. В вашем распоряжении будет лишь многоцелевой автомат, содержащий в магазине как обычные пули, так и ракеты. Несмотря на такое замечательное оружие, справиться с заданиями чрезвычайно трудно. Защита, которую вам предстоит сломить, включает в себя пушки, солдат и еще пушки. Не очень опасных солдат можно убить всего несколькими выстрелами, а более опасные пушки не устоят перед прямым попаданием одной (некоторые — трех) ракеты.

В заключение можно заметить, что эта игра существенно превосходит предыдущие игры из этой серии, что далеко не

всегда бывает в мире кино, а также хорошо вписывается в *Strike*-серии и соответствует названию, что далеко не всегда бывает в мире видеоигр.

Станислав Гришин.





"У нас дешевле, у нас лучше"

Сегодня в России трудно найти человека, которому не приходилось бы слышать этот девиз всемирно известной электронной компании.

Однако круг истинных ценителей качества в нашем отечестве пока не так уж широк.

Но...

Если вы принадлежите к тем, кто не склонен экономить на качестве, если Вас не так просто соблазнить подозрительной дешевизной, **ПОМНИТЕ: ВЫ НЕ ОДИНОКИ!**

Компания "БУКА" — официальный дистрибутор **SEGA, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN, SONY E.P.L., ACCLAIME, KONAMI, CODEMASTERS, U.S. GOLD, CORE DESIGN, TECMAGIK, GAMETEK**.

Обращаясь к "БУКЕ", Вы из первых рук получаете компьютерные видеоигры **ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА**, приставки и аксессуары самых "крутых" форматов:

**SEGA MEGA DRIVE II,
SEGA MEGA CD-2,
3DO,
SUPER NINTENDO,
PC-CD,
SEGA SATURN,
SONY PLAYSTATION,
SEGA 32 X.**

Полезная информация для тех, кто еще не определился в выборе между ценой и качеством:
5% подделок являются бракованными;
7% выходят из строя после месяца эксплуатации (стираются контакты, ломаются корпуса);
50% подделок имеют не все уровни игры, а лишь 3-4;
75% поломок приставок происходит из-за использования поддельных картриджей.

Чтобы отличить оригинал от подделки, помните, что оригинальные картриджи всегда имеют:

- книжечку-вкладыш с описанием;
- логотип фирмы-производителя на самом картриidge, коробке, книжечке и обложке;
- указание страны-производителя;
- штрих-код на обложке.

**Компания "БУКА",
Москва, Каширское шоссе д.1, корп. 2.
Телефон: (095) 111-51-56
Факс (095) 111-70-60**



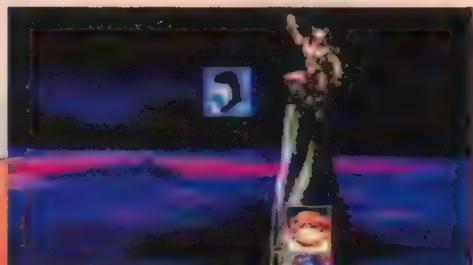
Издавно набивание морды ближнему своему пользовалось достаточным большой популярностью как один из способов проведения досуга. А когда морда бьется не только кроваво, но и красиво, с наворотами и магией - разве это не удовольствие для истинного эстета. Гребень популярности вначале оседали многочисленные фильмы о кровавых разборках в разнообразнейших по размеру частях и городах света, мультфильмы о ниндзя-чебурашках, а пиком крутисти начала считаться высота, на которой индивидум сможет выполнить удар с разворота,

сшибив яблоко с головы несчастного товарища по поединку.

И, естественно, игровая индустрия не смогла пройти мимо такого популярного в массах жанра. Игры-

мордбития заполонили игровые приставки. Народ это понял и оценил. Жанру подобрали ласкательное имя "каратешки", и он по праву занял высокие места в сердах игроманов.

И вот - мы переходим к звезде нашего игрового экрана - к MORTAL KOMBAT II. Долгое время продолжались жаркие споры - какую игру стоит назвать лучшей представительницей жанра? Где морда разбивается реалистичнее, где магия более близка к простому пользова-



телю, где управление представляет себе нечто сказочно легкое, и выполнить тройное сальто с переворотом, бросанием копья и мавашигири слева направо не сложнее, чем набрать "02" на кнопочном телефоне. И, наконец, долгое соперничество серии MORTAL KOMBAT и STREET FIGHTER в этих номинациях успешно завершилось ...

полной победой MORTAL KOMBAT-а !!! Это признали практически все, и звание хита теперь надолго закрепиться за MKII.

Чем же вызваны такие восторженные строки? Факты приведены ниже, только факты - и, я думаю, мой восторженный образ мысли можно будет понять.

Первое - это конечно герой. Столь любимый и уважаемый людьми клан ниндзя представлен аж тремя представителями - старыми, добрыми SUB-ZERO и SCORPIONом, а так же "зеленым" новичком - REPTILE. Давние почитатели серии его помнят с незапамятных времен - этот нехороший человек многим подпортил нервы своими появлениями перед поединками в первом MK и умными фразами типа "Никто не убьет меня никогда", "От нас не заблокируешься", "Кучу миллионов тому, кто побьет меня" и прочее, прочее, прочее. Так что если у вас давно чесались руки и хотелось до него добраться - такая возможность ныне существует. Ненавистный зеленый деятель доступен как для игры за него, так и для мордобития.



Прекрасная половина человечества тоже нашла себе место в кровавых драках. Выбывшая по техническим причинам SONYA (она теперь исполняет роль прикованной принцессы рядом с троном главного отрицательного персонажа) заменена на двух хоть и прекрасных,

но крайне жестоких девушек по именам MILENA и KITANA. Девушки крайне не любят друг друга, что и понятно - одна из них просто клонирована с другой, а ничто более так не раздражает женщину, как ее полная копия.

JOHNY CAGE по

прежнему снимает фильмы и бьет врагам лицевые части. Только черные очки он, похоже, потерял. Да и спортивные шорты сменины на более приличные тренировочные брюки. Рожа не менялась, и снова оставляет впечатление беспросветной тупости.

LIU KANG опять крайне быстр и узоглаз, а RAIDEN остался таким же



напряженным (постоянно его коротит - искры и молнии так и бегают) и уверенном в своем божественном происхождении.

В расизме теперь авторов MKII обвинить крайне сложно - теперь

представлены и белые, и желтые, и черные бойцы. Крайне загорелую часть человечества теперь представляет боец крайне тяжелого веса и боксерской идеологией. Да еще и магией владеет. Любит ломать людям позвоночники и вырывать

руки. В общем, приятный собеседник, что называется, темная голова!

Шаолинь издавна волнует сердца, и забывать про это не стоит. В турнире теперь участвует KUNG LAO, тот самый шаолиньский монах, которого в первой части MK злобно обманул

SHANG TSUNG, приняв решение в пользу GORO. Монах крайне ненавидит SHANG TSUNG-а, и обещает отрезать лишние части тела за неправильное судейство. Крайне изворотливый, этот умелый боец обладает несчетным числом шляп с заточенными краями, коими без проблем рассекает противника напополам.

Ну что мы все о людях да о людях. Скучно же. А ведь теперь в турнире участвует и представитель полузымершей расы из соседнего измерения. Зовут его BARAKA, зубы его остротой и длинной способны испугать даже самого опытного стоматолога. Но, дерется он не зубами, а куда более опасным оружием - острыми саблями, вросшими в локтевой сустав. Сабли штука острая и вредная для организма, в чем вам придется убедиться на личном примере. Никогда не испы-





тывали желания быть мелко и умело нащникован- ным?



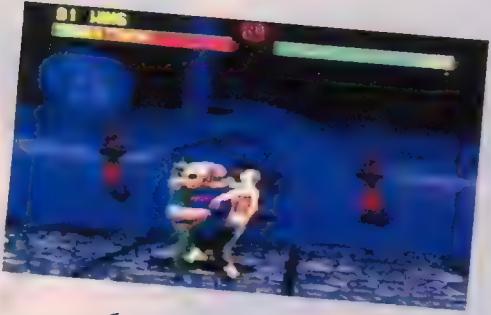
И, один из главных персонажей - мрачный старик SHANG TSUNG, которого ничему не научил проигрыш в первом MK. Стариан жаждет крови, и готов пока-



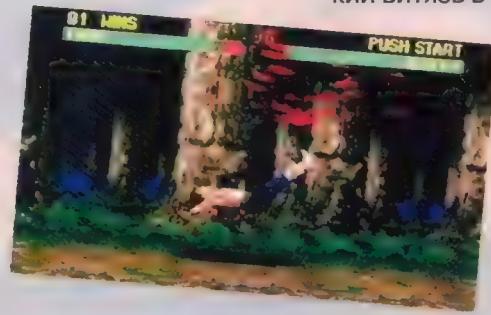
рать практически любого, кто поднимет на него руку, ногу или голову. Отличительная его особенность - способность без проблем принимать облик любого участника турнира, и выполнять все его специальные движения. Это делает его крайне опасным, да и проиграть еще раз старику не имеет права - второй проигрыш ему повелитель не простит.

Да, мы ведь чуть не забыли об одной из важных частей игры - о сюжете. Итак, много-много лет назад, когда человечество было еще совсем маленькое, появился на Земле некий наглый старец, именующий себя SHANG TSUNG-ом. Хотел он, прямо скажем, совсем немного - подчинить своей власти всю Землю. Скромные запросы старца были встречены в штыки обитателями планеты. Но SHANG - человек крайне суровый и отличный боец, так что открыто выступить против него смогли только 7 бойцов. Тут то и произошел исторический турнир, известный нам под именем MORTAL KOMBAT. Старцу начистили рожу, и отправили назад, в родное измерение.

Там он и припал к ногам своего повелителя SHAO KHAN-а, и поведал о нехороших землянах, которые провалили его важное задание и порешили личного друга и телохранителя GORO. Начальство не любит, когда его распоряжения не выполняются, и SHAO KHAN рассердился. Несчастного побитого старца чуть не убили, под горячую-то руку! Но, немного подумав, правитель дал старику второй раз сразиться с земными бойцами, но на этот раз вторжение на Землю будет возглавлять сам SHAO KHAN, и он лично



драке будет участвовать личный телохранитель SHAO KHAN-а, брат GORO и командающий войсками тьмы - четырехрукий витязь в



тигровой шкуре KINTARO. Трепещите, смертные, вас ждет жестокая битва!!!

Кто-то сомневается в жестокости



битвы? Оставьте, более кровавой игры не было, и не будет еще достаточно большое время. Фонтаны крови при ударах,

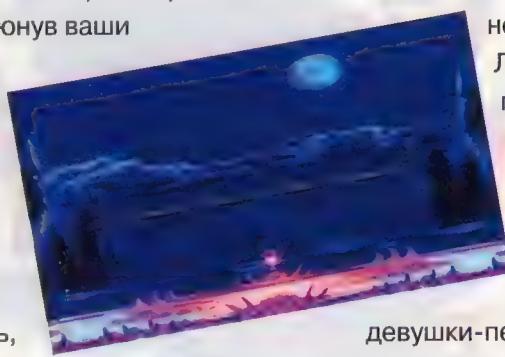
жалостливые крики при отрывании лишних конечностей, крайне немилосердные удары - это зрелище исключительно для настоящего мужчины. Для нас не составит особого труда как просто ударом в подбородок выкинуть вас за пределы экрана, так и разорвать вас в клоч-



покарает любого, кто посмеет побить бойцов тьмы. Кроме того, в



ки, скечь, заморозить, лишить полностью жизненной энергии, откусить кусочек мяса (вместе с торсом и головой) или просто слопать, выплюнув ваши бренные кости. И если девушка, зверски избив вас, хочет поцеловать, то это не ма-



зохизм, а просто прощальный знак внимания, после которого вы раздуетесь до неимоверных размеров и лопнете, как воздушный шарик. Про гуманизм здесь можно забыть, поверженного противника безжалостно добивают, или превращают в ребенка-ползунка. А еще, в наших рядах встречаются еще просто на редкость извращенные садисты, которым доставляет удовольствие сначала избить человека до полусмерти, а потом подружиться с ним. Например: у него выбиты все зубы и сломана челюсть, а вы его дружелюбно тортиком угощаете. С орешками.

И конечно, все эти драки происходят на фоне замечательных жизненных пейзажей. Радует глаз веселой зеленоватостью радиоактивная лужа, тьму в горах прекрасно разгоняет горящий вдали человек, мило улыбающиеся зубастой ухмылкой деревья только добавляют новые ощущения в прогулку по лесам, а потолок с острыми шипами не только прекрасно вписывается в интерьер здания, но и прекрасно подходит для размещения бренного тела противника после поединка.

Есть еще множество плюсов для фанатов драк в MKII. Немаловажно,

так же, и увеличившаяся в несколько раз сложность игры. Файерболлом в морду можно теперь получить не только находясь на земле, но и пребывая в воздухе. Любители прыжков будут приятно удивлены острыми саблями или веерами, ожидающими их в момент приземления, а быстрые

девушки-персонажи даже не дадут вам сдвинуться с места, настолько мгновенно будут проходить у них броски и удары. Да и увеличившиеся число специальных передвижений и магия дает о себе знать - каждый боец теперь умеет настолько много... Причем поймать компьютер на ма-

гическую атаку стало гораздо сложнее - пригибается, гад, и блоки ставит. А вам - стоит только зазеваться - закидают копьями, веерами, кинжалами, магией. Даже стать невидимым теперь не проблема. А теперь представьте себе SHANG TSUNG-а, который может превратиться в любого, и выполнить любой

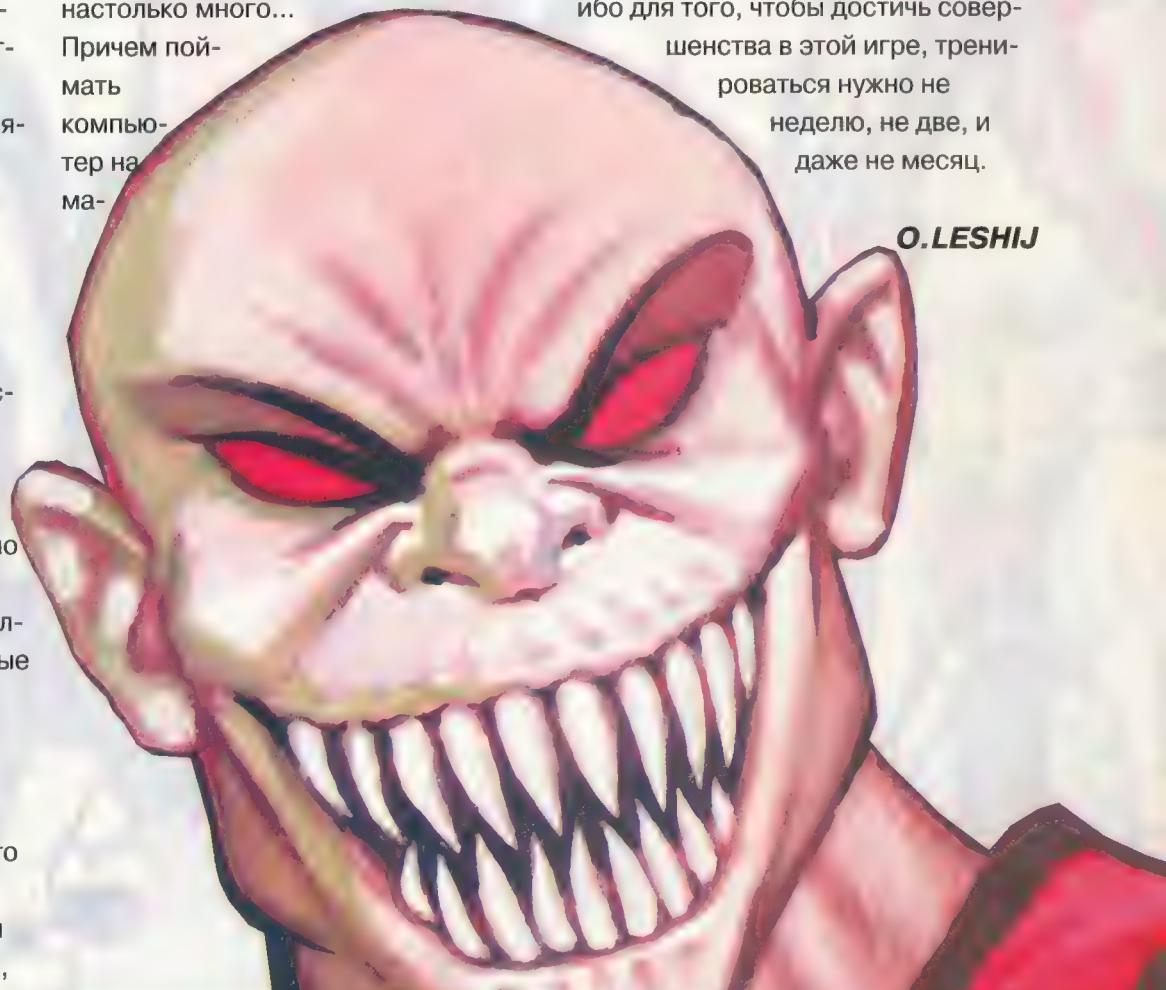
удар и любую магию...

Становиться страшно!

Так что, на мой взгляд MKII

уготовано большое будущее, особенно у профессиональных игроков, ибо для того, чтобы достичь совершенства в этой игре, тренироваться нужно не неделю, не две, и даже не месяц.

O.LESHIJ



JUNGLE BOOK

Как известно, кинокомпания Walt Disney занимается не только рисованием всяческих мультфильмов, но и время от времени делает неплохие игрушки.

А вот фирма Virgin Games мультики не рисует, зато игрушки делает регулярно. Так вот, не так давно компании объединили свои усилия и написали одну игру —



Jungle Book.

Видимо, в мучительных поисках сюжета они стали перебирать все диснеевские фильмы и выбрали мультик про Маугли. При этом, судя по всему, выбор дался им

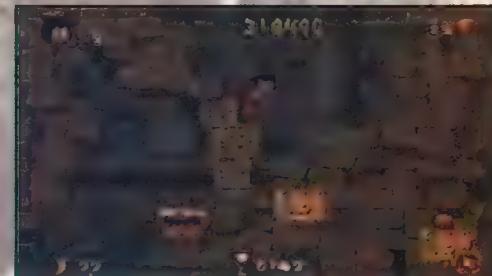


действительно с превеликим трудом, так как суть игрушки и сюжет мультика — две разные вещи.

Суть в следующем. На время



игры вы становитесь Маугли, лазите по деревьям, качаетесь на лианах и кидаетесь в прохожих бананами. Ваша цель — выполнить священный долг каждого Маугли, то есть убить Шерхана. Попутно вы убиваете кучу его сообщников: обезьян, скорпио-



нов, змей и еще каких-то трудноразличимых ползучих и висящих. Кроме них в изобилии имеются различные птички, которые время от времени пытаются заклевать Маугли до смерти.



Действие происходит в джунглях, на деревьях, откуда падать нельзя. Что называется, падение с дерева смерти подобно... В игре 10 уровней, и на каждом из них нужно собрать определенное

число алмазов, которые почему-то растут исключительно на деревьях. Причем сделать это нужно за отведенное вам время. Вместе с алмазами с деревьев срываются: сердечки, головы других Маугли, компасы, песочные часы, злые маски шаманов и фрукты, которые растут рядом с алмазами.

Головы Мауглей нужны не столько для устрашения, сколько для добавления жизней, которые, увы, кончаются довольно быстро. Сердечки служат для поднятия



настроения у Маугли, а компасы выполняют роль алмазоискателей. Часы продлевают срок вашего пребывания на деревьях, а маска злого шамана помогает чувствовать себя свободнее под



яростным натиском мартышек и удавов, которые кидаются и плюются всем, что есть под рукой.

Сам Маугли парень достаточно сообразительный и тоже бросает-





ся чем попало: бананами, двойными бананами, банановыми бumerангами и орехами, причем обычные бананы есть у него в неограниченных количествах (со склада в Москве?)

Однако Walt Disney и Virgin Games решили, что одного поиска алмазов для прохождения уровня будет маловато, и предлагают вам еще найти кого-нибудь из своих друзей, которые имеют обыкновение спать где-нибудь в конце каждого уровня. К друзьям относятся: Багира, Кaa, Балу и Король Обезьян. Причем ваш друг Кaa отличается



некой странностью: вы его нашли, разбудили, а он взял и вас же загипнотизировал.

На каждом уровне есть очень милый слоник, который весело машет флагжком. Когда вы проходите мимо него, он сажает этот флагжок в землю. Это позволяет в случае смерти вашего Маугли



продолжать игру не с начала уровня, а с того места, где слоник посадил свой флагжок.

Вообще, слоники животные добрые и иногда катают Маугли на спине, правда только в том случае, когда по джунглям идет слоновый патруль. В качестве еще одного развлечения Virgin Games предлагает вам попытаться опередить сей патруль и пройти уровень быстрее слоников.

Кстати сказать, путешествие на слонах вовсе не самый необычный вид передвижения. Маугли умеет залезать в дупла деревьев, качаться на качелях, а после муже-



пол-экрана.

Как всякая уважающая себя игра, Jungle Book содержит и секретные уровни, где никаких злодеев нет, а вот фрукты находятся в изобилии.

Вообще, при первом взгляде на нее можно решить, что это - совершенно ординарная бегалка-стремлялка, но на самом деле таковой она не является. Скорее, эту игру можно рассматривать как лабиринт, и, в принципе, играя в нее, можно соревноваться, кто меньше всех убьет милых мартышек, которые норовят закидать вас кокосами и орехами.

Но если вам все же не удалось одолеть лабиринт, то не отчаивайтесь. Загрузите игрушку заново и посмотрите заставку, которая описывает прохождение Маугли по какому-нибудь уровню. Может, вам

повезет и вы увидите свой уровень.

Как известно, Маугли - люди веселые, и в то время, когда вы раздумываете, кого бы убить или куда бы залезть он жонглирует на носу бананами и вообще выделяет различные акробатические трюки. Последний свой трюк каждый Маугли всегда выполняет



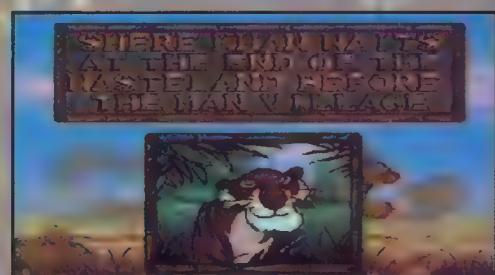
перед смертью, падая в носилки, которые ему заботливо подносят обезьяны.

В целом игрушка сделана очень красиво. Видимо, Virgin Games использовала Walt Disney Company по назначению, то есть посадила рисовать картинки, которые получились



действительно хорошо. Все животные взяты из диснеевских мультфильмов и потому выглядят весьма привлекательно.

Апофеоз игры — смерть Шерхана, из-за которого Маугли перенес столько страданий.





Обычная игра для телевизионной приставки - нечто двумерное типа "убей все что движется". Тем приятнее было увидеть нечто, хотя и каратеобразное, но рассчитанное не только на спинной мозг.

Ballz - это для фанатиков. При довольно специфической графике и стандартном сюжете



(необходимо изничтожить главного злодея, предварительно победив



всех его подручных) тут настоящее раздолье для ценителей: 8 персонажей, у каждого 15-20

движений, что где-то в три раза больше чем обычно. Кроме того, авторы коварно утаили комбинации клавиш для

Karatek и Mortal Kombat посвящается

сильно отличается от вынесенных в головок. Во-первых,

трехмер-



спецударов, и приходится их искать в процессе

— это

делает его более увлекательным. А если хочется просто постучать по клавишам, лучше выбрать что-нибудь другое — здесь так не победить.

В целом, несмотря на сходство идеи, игра



нность, что существенно добавляет сложности и интереса. Во-вторых, графика: фигурки слеп-



лены из нескольких шариков, что поначалу обескураживает, однако быстро привыкаешь. Тем более, что все сделано очень реалистично, и когда один из противников бьет другого в челюсть, это вполне можно





понять и даже разглядеть. Кстати, движутся фигурки весьма занятно — очень много различных поз, и практически любые движения похожи на человеческие.

Это все общие слова, а теперь конкретно о процессе. С каждым противником бой длится по несколько раундов, число коих указывается.



Раунд длится 99 секунд. Подсчет очков не ведется. Драться можно одним из восьми персонажей, любой из которых характеризуется скоростью, силой атаки, защитой и другими качествами. Есть базовый набор движений, одинаковый для всех — удары руками, ногами, блоки и броски. Кроме того, каждый может применять специальные удары, присущие ему одному.

Сначала необходимо побивать всех обычных героев, по возможно-



стям примерно равных между собой, затем начинаются боссы. Их в игре пятеро. Они значительно сильнее, однако у



каждого какая-то своя слабость. В схватке с ними возможно превращение в кого-то другого для использования его возможностей.

A теперь пара слов о наших чемпионах.

KRONK — маленький глазастый первобытный человек с большой дубиной, каковой дубиной нещадно пользует своих противников. 10 специальных движений (наиболее приятное — вбивание врага в землю). После победы любит играть в бильярд остатками противника.



BOOMER — клоун. Сражаясь, всячески веселит и себя, и играющих, превращая кровавое сражение в балаган. Страшно издевается над противниками, корча рожи и отвешивая им пинки при каждом удобном случае. Цирк про-

сто. 8 специальных движений — таких, например, как раскручивание противника над головой с последующим бросанием о землю. На костях врагов устраивает веселое представление, жонглируя своими глазами, пуговицами и клоунской шляпой.

BRUIZER — спортсмен. Качок. Мускулы больше головы. Во время боя мозги не используют ввиду их отсутствия. Схватить покрепче и дать посильнее — вот его стихия. Видимо, по той же причине не изобилует красотой специальных приемов. Хотя их и много (15), но все они позаимствованы из богатого арсенала боксеров и каратистов. Костями противников играет в футбол.

CRUSHER. Помесь носорога с Кинг-Конгом. Большой, серый и страшный. Несколько медлительный, однако это окупается силой ударов. Рогом на лбу колет противников, а иногда и протыкает насекомых. Наиболее впечатляющим из 11 спецударов мне кажется захват врага — и ногой его по голове. Очень агрессивен: давит даже оставшиеся от врагов мячики.

DIVINE. Здорово! Единственная девушка в



мужской кампании, к тому же балерина.



Впрочем, она вполне может за себя постоять. Самая быстрая в этой



компании, она еще и привносит в нее элементы искусства. Бой в ее



исполнении, перемежаемый хореографическими па, выглядит не дракой,



а именно балетом. Из танцевального арсенала взяты и все ее 12 специ-





альных приемов, которые очень сильно вредят противникам, с искусством незнакомым. Больше всего радует ее смертельный удар: бросить противника высоко вверх и потом, задрав голову, долго смотреть, как он падает.

TSUNAMI. Борец сумо. Большой, толстый.



Несколько медлительный, но зато его удары руками поистине страшны. Помимо рук, врагов своих давит весом, что при его габаритах неудивительно. 8 спецударов, истинно сумоистских: взять, например, врага, раскрутить и выбросить за край экрана. Над костями врагов глумится.

YOKO. Обезьяна-мутант. Соответственно, ведет себя по-обезьянни. На поле боя почесывается, прыгает, — в общем, не уважает противника. Руками и ногами дерется одинаково посредственно, зато сильно вредит врагам, швыряя их в разные

стороны. 16 специальных приемов (рекордное количество). Среди них встречаются достаточно специфичные — скажем, отрывание собственной ноги с последующим долблением ею противника. Победив, сильно радуется — с биением себя в грудь и прыжанием на месте. Остатки врагов попросту поедает: не пропадать же добру.

TURBO. Похож на чемпиона мира по легкой атлетике. Тонкий, быстрый, однако здорово дерется. Однаково хорошо действует руками и ногами. Большую часть времени проводит в воздухе, так как отлично прыгает и этим пользуется. Удары довольно слабые, однако за счет



высокой скорости их нанесения становится опасным противником. Всего 7 спецдвижений. После победы развлекается довольно нетипично: шариками, оставшимися от противника, играет сам с собой в бейсбол.



GUGGLER - большой страус. Может достать клювом на большом расстоянии. Периодически втыкает голову в землю, давая возможность отвесить ему пинок.

BOUNDER - похоже на кенгуру. Большо бьет длинным хвостом. Нападать на него удобнее всего сверху, в прыжке.

T.WRECKS - большой зеленый динозавр. Благодаря своей мощи опасен — вполне может вклюить в землю.

LAMPREY - буквально минога. С трудом представляю себе миногу на суше, а эта умеет еще превращаться в змею.

JESTER. Шут — он шут и есть. Главный злодей. Его можно было видеть в заставке. Дерется, естественно, лучше всех. Если его победить, случается хеппи-энд. Впрочем, победить его будет трудновато.

В общем, игра очень порадовала. Помимо самого процесса, весьма продуманного и качественно сделанного, удалось еще несколько моментов. Во-первых, несмотря на то, что все слеплено из шаров, они добились индивидуальности героев: обезьяна похожа на обезьяну, балерина — на балерину, клоун — на клоуна. Все они производят впечатление прямо-таки живых существ, что очень увлекает. Во-вторых, авторы сумели обойтись без кровавости, почти неизбежной для такого класса игр, даже заменив ее хоть и черным, но юмором. Это здорово.

После Mortal Kombat новые потоки крови и вырванные позвоночники стали бы просто утомлять, а тут — никаких зверств, даже еще и смешно местами.

Есть, конечно, и минусы. Мне, например, не нравится нажимать пять клавиш, да еще и в определенной последовательности, чтобы только вдарить кого-то. Жаль, что нет режима тренировки — он бы существенно помог. Практически нет заставки — непонятно, за что бьем главного злодея. Да и вообще это игра на любителя. Но зато такому любителю она точно понравится.



Marco's Magic Football



На коробке с игрой написано: "Добро пожаловать в мир мультипликационного безумия." Написана чистая правда.

Начнем с того, что с футболом игра имеет мало общего. Это обычная "ходилка", но сделанная с большим юмором и богатой фантазией. Впрочем, обо всем по порядку.

буквально с ума сходил по футболу: дни напролет он тренировался, а ночами ему снились матчи, мячи, игра...

А тем временем полковник Браун, владелец фабрики игрушек, в темных сырых подвалах своей фабрики создает ужасное генетическое оружие, специальную грязь, с помощью которой можно превратить любое живое существо в кошмарного монстра. Используя это изобретение, полковник хочет захватить Стерлингтон, превратив его тихих милых обитателей в страшных чудовищ.

Темной ночью полковник и его помощники разбрасывают токсичные канистры по всему городу.

Кажется, уже ничто не может помешать его замыслу...



Ан нет. Еще есть надежда.

Ранним утром Марко, направляясь на стадион, случайно забрасывает свой мячик в темную аллею и вдруг замечает одного из помощников Брауна, заливающего содержимое канистры в канализацию. Казалось бы, что тут такого? Монтер какой-нибудь. И тут, прямо на глазах Марко, крыса, подошедшая полюбопытствовать, превращается в чудовище-мутанта.

"Что-то тут не-

ладно!" — решает Марко и отправляется в самое сердце города, чтобы



понять, что там происходит, разобраться как следует и наказать виновных. И с помощью своего волшебного мячика он это обязательно выяснит.

Стоп! А почему, собственно, мячик — волшебный? А потому, что пока Марко наблюдал за рабочим, мячик попал в лужу изобретенной



Итак, предисловие. В городе Северный Стерлингтон жил-был Марко. Не Ван Бастен, но тоже футболист. Марко





полковником гадости и тоже мутировал. И теперь с его помощью Марко может уничтожить монстров и спасти город. Занавес.

Таким образом, вкратце задача игрока ясна — пройти все уровни и уничтожить всех плохих, пуляя в них мячиком. Само собой, никаким футболом тут не пахнет, хотя идея использовать в игре вместо какого-нибудь



суперигамегабластера футбольный мячик довольно интересна.

Сначала при включении игры идет заставка. Она подробно излагает то, что было описано выше, и таким образом вводит в курс дела и пробуждает в играющем справедливый гнев на полковника Брауна и его монстров. Сделана она очень хорошо, с мультипликацией, текстом и музыкальным сопровождением

Правда, история, рассказанная в заставке, в некоторых местах не совпадает с описанной в книжке документации.

То же, что приведено здесь, представляет собой средний вариант из этих двух версий.

После заставки игрок попадает в меню опций, где устанавливает параметры игры. В

меню все проду-

каждые несколько уровней игра сообщает вам новый пароль, и в следующий раз вам не придется проходить все сначала. Помимо всего прочего из меню устанавливается очень важная, пожалуй, опция — возможность включения “заднего двора Марко”:

коротенького тренировочного уровня, на котором нет врагов. Очень полезно его пройти перед началом игры, чтобы разобраться в кнопках, да и вообще набить руку.

Сама игра тоже очень хорошо продумана с технической стороны. Не

возможностей все равно хватает. Нарисована игра тоже весьма неплохо: прекрасные яркие картин-



ки сделаны очень качественно, и даже, я бы сказал, с любовью. В меру длинные уровни: не успевает надоест, пока проходишь. Много юмора, так что играть весело и интересно.

Эта игрушка может понравиться людям



любого возраста, но рассчитана она, конечно, на маленьких детей, в ней нет никакого насилия,

никакой крови (любителям последнего лучше сразу пересесть за Mortal Kombat, например).

Теперь о правилах игры. Необходимо проходить уровень за уровнем, уничто-



слишком много ударов, что позволяет не запутаться в кнопках, в то же время эти удары могут всячески сочетаться между собой, так что





жая канистры с токсичными веществами, выбивая как можно



больше народу и собирая звездочки и банки с кока-колой. Поврежденные враги приносят очки сразу, набранная кока-кола — при подсчетах



итогов, перед паролем. Что касается звездочек, то если вы наберете их 100 штук, то получите дополнительную жизнь. Кончается уровень чаще всего около двери или некой машины внушительного вида. Помимо монстров, на уровнях встречаются безобидные кошки и



туристки. Последние, если к ним подойти поближе, сфотографируют Марко на память. Если теперь его убьют, то новую попытку он начнет с места, где его сфотографировали.

Мячик, помимо своих боевых функций, является также прекрасным средством транспорта. На него можно запрыгнуть и использовать как трамплин, причем не только когда он лежит на земле, но и когда плавает.

О канистрах. Некоторые уровни нельзя пройти без того, чтобы не уничтожить все канистры, поэтому их имеет смысл уничтожать сразу.

Монстры в игре встречаются самые невероятные, и не перестаешь удивляться дьявольскому изобретению полковника Брауна и богатству фантазии ав-

торов игры. Какое-то склизкое чудовище временами превращается в мутированшего полицейского. Бегают крысы, почему-то рыжего цвета, и пауки ростом почти до пояса. На первом

уровне встречаются снайперы-близнецы, пуляющие из ружей картошкой, а по канализационным трубам четвертого уровня бегают миниатюрные динозавры. Присутствует множество всяких

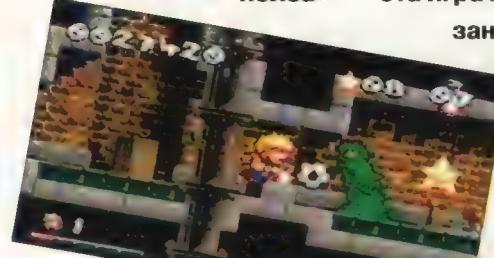


следует опасаться, так как промахиваются они редко.

Итого: игрушка очень неплохая. Нет напряжения, характерного для таких "ходильных" игр, сердце не екает. Веселая и

омерзительных тварей зеленоватого цвета,

полза-

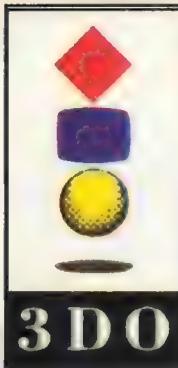


ющих, прыгающих и летающих, от которых только и ждешь какой-нибудь гадости, и они в этом не разочаруют: будут пульять в Марко какой-нибудь гадостью и просто кусать, пиковать сверху и выпрыгивать из засады. Есть даже какая-то особо мерзкая тварь, превращающаяся в часовую мину. Некоторые из чудовищ убиваются только с нескольких ударов, так что близко подходить не рекомендуется. Стреляющих



**Игры для обзора предоставлены компанией "БУКА"
тел. 111-5106**





Как убить самую реалистичную жуть с ружьем на экране телевизора

Дмитрий Резников

На мой взгляд, совершенно бессмысленно пользоваться видеоприводом, "проходимость" которой ниже 32-х бит. Конечно, не у всех достаточно тугой кошелек, чтобы покупать игрушки по пятьсот "баксов". Однако, на мой взгляд, лучше почаще ходить в дорогие театры и покупать дорогие детективные книги, чем тратиться на восьмибитные приставки. Вам только с непривычки покажется, что там все очень красиво. Посмотрите где-нибудь на 32-битовые игры, и вы начнете копить на "3DO". На Западе уже начали активно забывать цифру 16, и "Сега" всячески пытается поддерживать свою репутацию, выпустив расширение для своего " mega-драйв" под названием "32x".

С другой стороны, я, быть может, чересчур серьезно отношусь к компьютерным развлечениям и слишком много от них требую. Ведь для меня игры - это работа, основной способ заработка денег, и мне, конечно, хочется эту работу сделать максимально интересной. А для если для кого-то игры —

просто отдых на часок пару раз в неделю, то, конечно, не стоит тратить кучу бабок на всякую там 3DO. 3DO - приставка исключительно для самых требовательных игроков.

В общем, ситуация такова: 32 бита позволяют делать на видеоприводе все — от банальных аркад до авиасимуляторов с очень качественной графикой, был бы хороший процессор. Лучшая пока видеоприводка, на мой взгляд — это 3DO (говорю с полной ответственностью, ибо действительно ошелел от качества и скорости графики, от музыки). На ней приставке ничего не стоит показать полнометражный полноэкранный (640x480) мультфильм,

так как два ее графических RISC-процессора обеспечивают видео с 30-ю кадрами в секунду (на ТВ стандарт - 17 кадров). С нормальным фильмом там дела обстоят, конечно, похуже, так как на обычном компакт-диске уместится не очень-то много кадров из-за большого количества цветов, а кроме того, неважнецкая у него скорость доступа.

Итак, что же такое 3DO? Это такой квадратный ящичек, сантиметров тридцать на тридцать, с рядом дырок сзади, двумя кнопками и лампочками спереди, компакт-дисковым выдвигающимся подносом и словами на нем, самым золотым из которых

является "Panasonic" — имя фирмы, первой освоившей выпуск сих аппаратов. Стоит это чудо не меньше пяти с половиной сотен "зеленых". Высота ящичка — около девяти сантиметров, а весит он три кило (с коробкой — вдвое больше).

Внутри агрегат имеет следующие штучки: 32-х битовый RISC-процессор ARM60 с тактовой частотой 12.5 МГц, к которому "подвешены" два графических процессора, а также арифметический сопроцессор. Кроме того, там обитают 2 Mb оперативной памяти, 1 Mb постоянной, 1 Mb видеопамяти и 30 Kb памяти, подпитываемой батарейкой для сохраненных игр. Наконец, сзади и сбоку у штуки есть два слота расширения, закрытые дверцами, для которых устройства пока не сделаны, но предполагается, что это





будут всякие там проигрыватели видеодисков.

Естественно, ZDO имеет пульт управления стандартного вида, "штучку в ручки" с 11 кнопками, шесть из которых напоминают кнопки обычного CD-проигрывателя, а остальные к нему отношения не имеют. Существуют на свете также джойстики для ZDO и световой пистолет исключительно для игр фирмы American Laser Games ("Mad Dog McGee 1-2" и "Who Shot Johnny Rock?"). В недалеком будущем планируется сделать для нее мышку и клавиатуру.

Вообще-то в основном ZDO ориентирована именно на будущее. Я не вскрывал ее, но думаю, что основное пространство внутри занято всякими незаполненными дырками, устройства и чипы для которых еще либо разрабатываются,

либо вообще не придуманы. Кроме уже упомянутых, ожидается некий вид жесткого диска, переход приставки в 64-битовый режим и, конечно, увеличение памяти. Полагаю, что если все это действительно появится относительно скоро (года через два), то игры для IBM умрут в тяжких муках.

А пока приставка отметила год своего официального существования. Конечно, за это время вышло не так уж много игр, однако многие из них очень даже неплохи. В 1995 году ожидается появление достаточно большого количества "три-дэ-ошных" творений — потому, в частности, что в сентябре приставка, наконец, пришла и в Европу.

Разумеется, "приставочность" ZDO дает себя знать. Кое-чего тут явно

не хватает, причем из-за этого "кое-чего" возможности игры сокращаются раза в четыре. Конкретно — не хватает памяти. Оперативная ее часть составляет всего 12 Mb, что вчетверо ниже минимального количества, что требуют от компьютеров современные игры. Это, конечно, больше, чем на других видеоприставках, но "DOOM" для ZDO никто сделать не сможет.

Из-за отсутствия памяти практически никогда не работает второй графический процессор, так как и первый из них может обработать 2 Mb данных за секунду. Кроме того, недостает чего-нибудь вроде жесткого диска, так как 30 Kb электронной памяти недостаточно для сохранения большого количества игр в процессе их прохождения.

Однако, по утверждениям создателей ZDO, работа над ней только начинается, так что мы, надеюсь, увидим много разных интересных новшеств.

Недостатки есть и в дизайне корпуса. Например, его надо обязательно ставить так, чтобы со всех сторон был воздух, иначе неизбежен перегрев и зависание. Впрочем, перегреться аппарат может и просто так, поскольку вопрос вентиляции авторы явно не продумали. Кстати, в первых вариантах приставки в ней было раз в пять меньше вентиляционных отверстий, чем сейчас, и некоторые агрегаты в буквальном смысле сгорели с жутким черным дымом от пластмассы).

В ближайшее время ожидается появление приставок производства других фирм, а именно корейских GoldStar и Samsung, японской Sanyo (в этой стране ZDO очень популярна, и там для нее сделано немало чисто японоязычных игр), а также американской AT&T. Возможно, в этих изделиях будут решены проблемы с вентиляцией (а заодно и с ценой).

Но вообще такого качественного синтеза видео и интерактивности не было еще нигде: ни на видеоприставках, ни на IBM-компьютерах, ни даже на "Apple" — разве что на тоже достаточно новой, но более медленной CD-i фирмы Philips.

Эта игрушка, пожалуй, является одним из немногих шедевров электронных развлечений всех времен и народов. Аней вы на время становите жутким рокером гоняющим со страшной скоростью на своем навороченном мотоцикле по американским городам и хайвеям,



Тренажер для рокеров

под колеса встречного автомобиля. Каждый из пяти уровней состоит из пяти гонок на разных трассах, за каждую выигранную гонку вы зарабатываете деньги, так

долба-

ющего при этом соперников и полицейских руками, ногами, цепями и дубинками, сшибающего нераспоропных старушек и бизнесменов, оказавшихся на пути. Иногда, конечно, этот рокер падает с мотоцикла, пролетая при этом кувырком метров пятьдесят, пока не врежется лбом в стену какого-нибудь дома или дерево, но после этого он вскакивает, находит свою машину и несет дальше, к финишу.

Задача - всех обогнать и приехать к конечной точке своего путешествия одним из трех первых гонщиков. Сделать это не так-то просто, так как надо не разбить окончательно мотоцикл и не быть арестованым полицией. Кроме того, от уровня к уровню повышается агрессивность ваших соперников, которые уже не только быстро ездят и иногда пихаются, но также и по-страшному дерутся, норовя вас все время запихнуть



силь-
ную защиту... Тут все против вас. Стартуете вы последним, все полицейские ловят только вас, упасть в море и утопить там мотоцикл - тоже только ваша привилегия. Но,

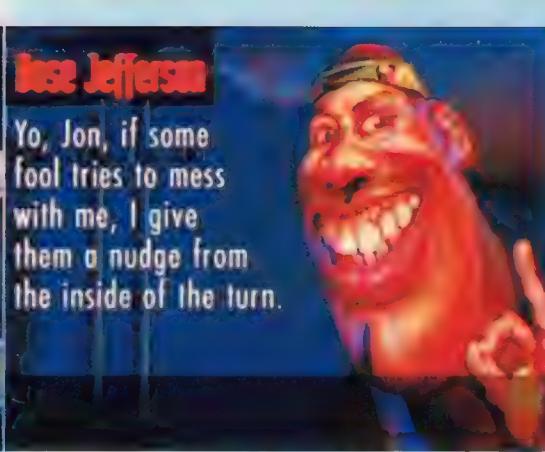
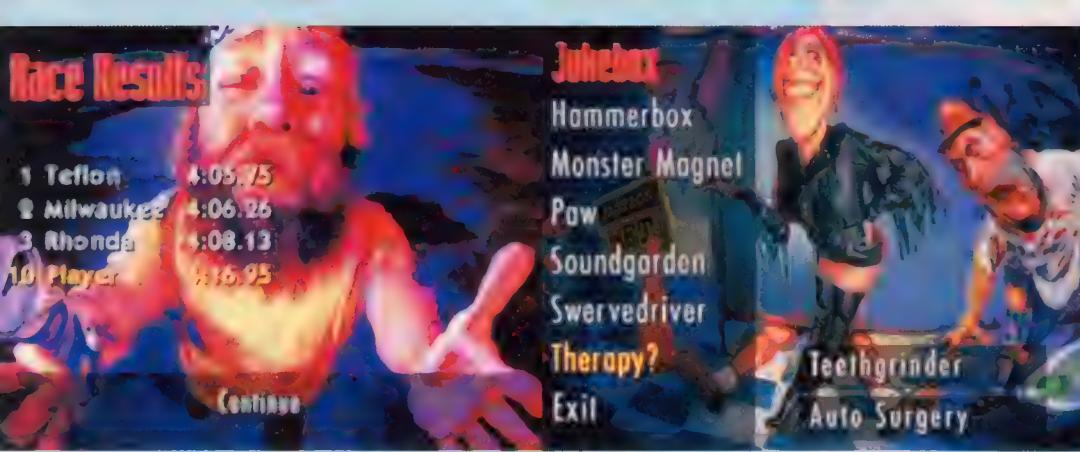
надо сказать, игра от этого делается лишь интереснее.

Кроме самой гонки, кстати, очень могуче созданной в плане графики, особенно когда несешься со скоростью 160 миль/час по городу, в игре есть ряд любопытных вещей. Во-первых, это музыкальная шкатулка, позволяющая выбирать одну из 14-ти композиций современных "трэш-групп" (так сказано в титрах, во всяком случае) вроде "Paw" и "SoundGarden" для прослушивания на фоне меню игры (в CD качестве, разумеется). Во-вторых, это два видеоклипа упомянутых групп, которые игра показывает в случае вашего долгого бездействия. Наконец, после каждой гонки вам показывают небольшую видеозаставку, где, в зависимости от ваших



что можете понемногу покупать все более и более мощные мотоциклы. Однако даже самый дорогой и быстрый из них не поможет вам на пятом уровне, где на семнадцатимильной трассе вас сметут соперники, если вам откажет везение.





успехов, вас либо поздравляют, либо всячески издеваются. Заставок таких тут уйма, так что все время видишь что-то новое - то глушитель отвинтят, то пивом обольют, то краской что-то веселое на спине напишут, а то любимая девушки каблуком в пах даст. Не надо проигрывать, короче!

Как ни странно, игра чрезвычайно популярна не только в мужской аудитории. Я наблюдал двух дев, юных филологинь, которые с жутким азартом гоняли по дорогам, притом основной их целью было сшибание соперников. Больше всего их радовало, если удавалось этого соперника долбануть дубиной или ногой, а если они запихивали его под встречный грузовик - веселью просто не было предела.

Технически игра, конечно, сделана на славу. Любопытно то, что она рассчитана на будущее, когда в 3DO будет наконец больше памяти. Во всяком случае, она отказывается с четвертого уровня играть фоновую музыку именно по причине недостатка



Все, что вы видите в игре, является результатом видеосъемок. Несколько каскадеров специально прыгали на батутах, чтобы понатуральнее изобразить процесс падения мотоциклиста со своего железного коня на скорости 160 миль/час с последующим прошибанием любом стенки дома. Все визгливые старушки с огромными тележками с продуктами, спорящие на дороге бизнесмены, панки и скейтбордисты, девушки-колхозницы и молчаливые фермеры с туристами по обочинам - все это актеры, которые маялись на какой-то студии дурью, падая с воплями на пол, как будто их сшибло мотоциклом. Благодаря этому основной целью игры становится не столько победа, сколько участие, особенно для немногих кровожадных людей.



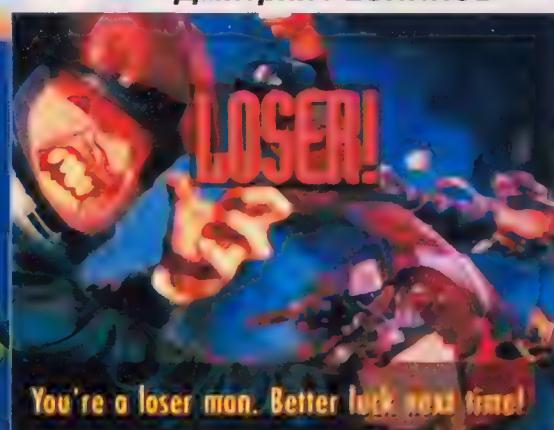
меньше, а к тому же они одноколейные, что делает очень нетрудным падение в канаву. Ментов надо бить по шлемаку, отобрав у них дубинку сперва. Звук получается классный - бэнг, бэнг, шлеп, и сирена заглохла. Бойтесь убогого урода по имени Майк - ну и гад, это что-то.

Дерется он практически всегда, и при этом отирает у вас дубинку или цепь.

В городе просто нельзя попадать на дороги с односторонним движением навстречу - сметут машины, их там много.

А вообще, надо просто надеть шлем, натянуть перчатки, прогазануть немного и рвануть в бой, потому что даже десять подобных статеек не заменят реального ощущения рокерской гонки и скорости.

Дмитрий РЕЗНИКОВ



Эта игра относится к тому типу развлечений, которые некоторые люди упорно именуют "симуляторами". Сюжет таков: XXI век, на Землю нападает огромная флотилия космических кораблей (ну очень оригинально, да?), которые спускают вниз небольшие военные установки и

SHOCK WAVE

INVASION EARTH: 2019

Бесстрашные драги вновь

Терроризируют Землю

пирамид, или в Перу, или в ночной Лос-Анжелес. Истребитель, конечно, по традиции имеет намертво приваренную (или привинченную) к носу пушку и такую же систему наведения, так что вам придется быстро-быстро крутиться, истребляя несметные полчища врагов.

Графика трехмерная, вид из кабины, пейзажи, по утверждению фирмы, сделаны по результатам аэрофотосъемки реальных мест. Действительно, летаешь прямо как над... таким вот результатом аэрофотосъемки - города плоские, кое-где торчат, правда, очень реалистичные небоскребы, но в осталь-

потому получилось, что то, что вы видите перед и после миссий является, пожалуй, лучшим во всей игре. По признанию западных экспертов, из-за этих вот видеоставок (и только из-за них) игра стоит тех денег, что значатся обычно на ценниках.

Надо сказать, что спер-

ва мне игра решительно не понравилась. Никакой оригинальности сюжета, да вообще бред какой-то: куча инопланетян, и против них - шестеро убогих истребителей. Да и графика, конечно, до "Дума" не дотягивает. Однако по профессиональным причинам я, естественно, должен был игру проходить, несмотря на достаточную сложность и длительность каждого уровня (минимум минут по двадцать). Конечно, кроме чисто профессиональных причин мно двигало нормальное человеческое любопытство по поводу предстоящих видеоставок. И признаюсь честно: после третьего уровня я стал фанатом



ном под вами - фотография города, с видом на огни, рекламу и улицы.

Но, впрочем, пострелять тут можно вволю. А кроме того, в игре очень серьезно сделаны видеоставки - творили их в Голливуде, и



"Шок-волны". Дело в том, что игра эта принадлежит к тем немногим шедеврам, в которых чем дальше заходишь, тем лучше, интереснее становится игра и начинает вырисовываться вполне научно-фантастический сюжет (не просто "shoot 'em up"). Если до третьего уровня вам в основном сообщают некоторые технические детали предстоящей миссии и диаграммы на новые виды вражеского транспорта, то тут начинается нормальная интересная фантастика. Главный мозг орбитального корабля "Омаха" (того, с которого вы летаете, и на котором находится ваш экспериментальный эскадрон) доктор Лоренс (он доктор в квадрате - и врач, и ученый) в очередном отчете сообщает, что на Земле строятся вакуумные тюрьмы, которые всасывают в себя людей с улицы, и уже в третьей миссии вашей задачей, кроме повального истребления врагов, становится аккуратная стрельба по энергетическим подстанциям этих тюрем (аккуратная потому, что надо не долбнуть ненароком тюрьму с десятком тысяч человек внутри). Дальше - больше.

Где-то с пятой миссии вашей главной



задачей становится не повальное истребление врагов, а аккуратная борьба со стратегическими целями. Сперва вы

выручаете свою напарницу, которую подбили в Англии недалеко от Дувра, при этом надо стараться не особо долбать свои вертолеты, затем вы летите на помочь авианосцу в район Гавай, где уже появляются баржи-тюрьмы, у которых надо метко истреблять головные катера, и давать возможность жирским океанским лайнерам подбирать узников (все это очень красочно нарисовано - 3DO хоть и не может из-за недостатка памяти, создавать приличных трехмерных ландшафтов, но, благодаря своим графическим возможностям, способна делать очень чумовые объекты). При подлете к авианосцу вам на помощь прибывает

четверка истребителей с него, которые не столь помогают, сколь мешаются, создавая лишние цели.

Потом выясняется, что инопланетяне строят повсю-

ду огромные трудноподбиваемые "экскаваторы", вгрызающиеся в земную кору на несколько миль. Доктор Лоренс предполагает, что копают они то, за чем и прилетели на Землю. Затем выясняется, что раскалывают они, собственно, свои яйца. Вашей миссией становится уничтожение этих самых экскаваторов, очень неслабо защи-

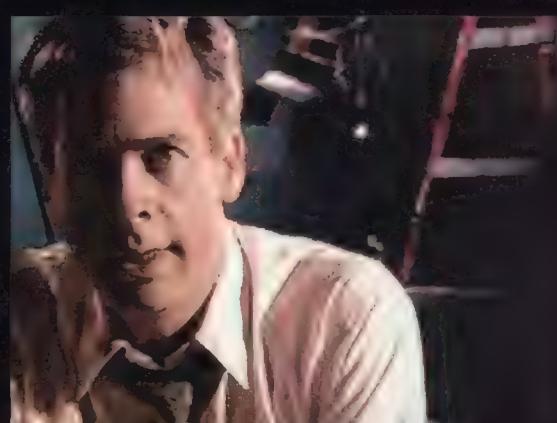
щенных, с помощью стратегических ядерных ракет. Затем выясняется, что к яйцераскопкам ползут транспорты с людьми (опять же ваша задача - убивать только головные машины), которые (люди) используются в качестве пищи для яиц...

Так то. Главное, что игра без претензий. Она, конечно, не симулятор (хотя и трехмерная), но и не претендует им быть. Хорошая, добрая такая стрелялка. Только немного глуповатая, с налетом "фэнтэзи". Ну почему инопланетные военные устройства такие странные - винтовки крыльями, парашютами, саблями, суперсаблями прибамбасами? Может, конечно, у них там электронный прогресс был заменен химическим... Не знаю. Еще плохо то, что "Шок-волна" имеет тенденцию периодически слегка подвывать, теряя при этом сохраненную

шаговую скорость. Впрочем, тут это просто отвлекается трофеинами, так как особых сложностей пройденные этапы при повторном пролете не представляют.

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Приставка 3DO
и игра были
предоставлены автору
 фирмой
 "Пурпурный Легион".
 Тел: (095) 495-7391.



ВНИМАНИЕ!

Любой, даже самый лучший журнал не может существовать без благодарных читателей. А что думаете Вы о нашем первом номере? Нам небезразлично Ваше мнение по любым вопросам — начиная от хит-парада, до новых рубрик. Итак:

Анкета читателя

1. Ф.И.О. _____
2. Пол _____
3. Возраст _____
4. Род занятий _____
5. К каким игровым компьютерам Вы имеете доступ? _____
6. Какой компьютер стоит у Вас дома? _____

На Ваш взгляд:

1. Лучший материал номера _____
2. Худший материал номера _____
3. Раздел, который вызвал наибольший интерес PC,SEGA,3DO,CDi,KENGA
4. Раздел, имеющий наибольшее практическое значение . PC,SEGA,3DO,CDi,KENGA

В следующих номерах журнала

1. Вы бы хотели увидеть больше интервью, планов на будущее, обзоров, preview, review, секретов
2. О каких игровых компьютерах, не вошедших в первый номер, хотели бы Вы знать?

3. О каких играх Вы хотели бы услышать? _____
4. Секреты каких игр хотели бы Вы увидеть в нашем журнале _____
5. Какие новые рубрики хотели бы Вы увидеть? _____

Хит-парад "Магазина Игрушек"

1. Лучший игровой компьютер _____
2. Самая интересная и захватывающая игра _____
3. Самая красивая игра _____
4. Самая кровавая игра _____
5. Самая веселая и прикольная игра _____
6. Самая простенькая игра _____
7. Самая музыкальная игра _____
8. Самая надоедливая и занудливая игра _____
9. Самая уродливая игра _____

И, наконец,

Лучшие игры

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Талон необходимо заполнить, вложить в конверт, и отправить по адресу :
119517, Москва, а/я 9

CD-i

Новое Поколение

Выбирай!

Новое Поколение



Производитель - **Philips**.
Цена - 399.99 фунтов стерлингов
(включая две игры).
Стоимость карты FMV (Full-Motion Video) - 149.99 фунтов стерлингов.

CD-i - мощная развлекательная система для дома. Программное обеспечение здесь варьируется в очень широком диапазоне - от образовательных пакетов до компьютерных игр. Это вполне естественно и не ново. Однако, считывая информацию с компакт-диска точно так же, как и подавляющее большинство CD-плееров, CD-i обладает еще и немалыми возможностями видеотехнологии. Главная же отличительная же черта системы состоит в том, что она действует также с Photo-CD и CD-G.

Photo-CD - разработка

Kodak. Это компакт-диск, на котором хранятся до 100 фотографий. Их можно просматривать отдельно, в том числе и фрагментами, или в режиме слайдового показа.

Но лучшее, что есть в CD-i и что действительно дает Philips преимущество над конкурентами - Digital Video, картридж-приставка, которая позволяет запускать фильмы с CD. Достаточно вставить картридж в гнездо на задней панели CD-i-плеяра - и можно смотреть полноэкранное видео с акустикой почти такого же качества, как и на обычном компакте.

Приставка Digital Video полностью соответствует стандарту White Book, установленному Motion Pictures Experts Group (MPEG), и обеспечивает сжатие звука и видео в соотношении 1:100. Однако - и это ее существенный недостаток - даже при такой компрессии CD может хранить и воспроизводить не более 72 минут аудио-

видеоинформации. Поэтому фильмы для Digital Video выходят на двух дисках, что представляет определенное неудобство - приходится прерывать просмотр, чтобы поставить второй. Правда, Philips обещает в скором времени выпустить устройство, позволяющее загружать сразу более одного диска, что решит проблему замены.

Тем не менее приставка вызывает огромный интерес. В Philips резонно считают ее наличие в CD-i основной причиной, по которой в 1993 году продано более 200000 плейеров. И не только пользователи живо отреагировали на появление Digital Video. Крупнейшая кинокомпания Paramount уже переводит на компакт-диски некоторые свои фильмы - например, "Поиски красного октябрь", "Игры патриотов" и "Пистолет наголо 2 1/2". Не остаются в стороне и другие фирмы, например, MGM и Time Warner.

Philips выпустила CD-i в США в октябре 1991 года, в Великобритании - в мае

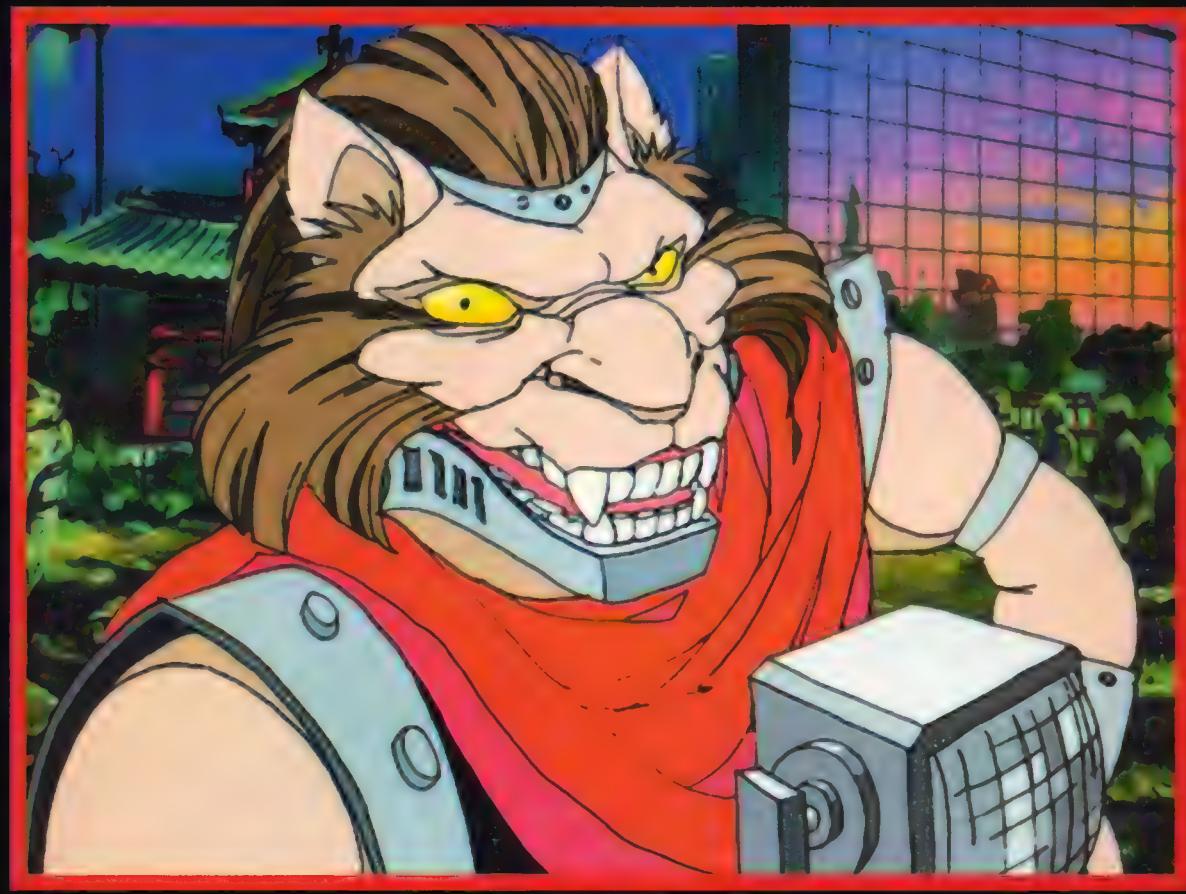
1992. Сейчас в наличии более ста наименований программного обеспечения для CD, лежащих в ценовом диапазоне от 15.99 фунтов стерлингов (за фильмы) до 50 фунтов (за игры, в том числе за долгожданного "Седьмого гостя"). Итого - 40-50 игр, пять фильмов и ряд образовательных и самообучающихся программ. Поддержка же продукции Philips такими гигантами, как Paramount и MGM/UA, позволила запланировать выпуск как минимум 10 фильмов в квартал.

С начала крупномасштабных продаж CD-i реализовано уже 300000 CD-i. К концу года Philips рассчитывает на миллионного покупателя.



ПЕРВАЯ БОЙНА

на приставке CD-i



Насилие и жестокость до сих пор большая редкость на приставках CDi. Множество

игр, которые сегодня предлагаются любителям компьютерных развлечений,

имеющих CDi, бесспорно интересны и сделаны на самом высоком современ-

ном уровне. Забавно, конечно, наблюдать за вращающимися, изменяю-

щими форму многоугольниками и другими геометрическими фигурами или же пройти игру со сказочным фантастическим сюжетом. Нельзя не согласиться и с тем, что немалое удовольствие можно получить от тенниса, пилотирования космического корабля, распутывания загадочных

полная анархия, там действуют строгие, но честные правила.

Что вас ожидает в *Mutant Rampage*? Встреча с ужасающими отвратительными существами, готовыми разорвать вас на части, и (в стиле *Mortal Kombat*) море крови, разбивающее свои алые волны об экран вашего

апокалипсиса. Вы должны посетить десять городов и ввергнуть в страх их обитателей, способных одним своим видом вызвать у вас самого крайнее отвращение.

Играть в *Mutant Rampage* легче легкого: нужно просто найти на панели управления кнопки, с помощью которых можно прыгать и наносить удары противнику. Но без хорошей реакции ваша затея обречена на неудачу. События разворачиваются с такой быстрой, что вы не успеваете и шелохнуться, как все на экране перемешивается и перед вами предстает куча негодяев, готовая отправить вас на тот свет. Будьте расторопны и запомните, что хотя удары ногами и руками исполняются крайне просто, (что не свойственно "играм-избивалкам") одного овладения ими и даже мастерского их применения недостаточно для победы. Вам обязательно следует позаботиться, чтобы в борьбу была вложена

черты и неповторимые способности.

Первый, *Daemon Stone* - гора мышц и мускулов. Он неимоверно силен и может причинить большой вред противнику, но довольно медлителен, и если не успеет вовремя ретироваться будет непременно избит и повержнут. Второго зовут *Rack Saxon*. Этот послабее, но более быстр и ловок. *Tory Swift* — женщина, довольно грубоватая на вид. Именно она — ваш главный соратник в борьбе против мутантов. *Tory* необычайно проворна, а сила ее ударов хоть и невелика, но наносит их она с невероятной быстрой и в приступе ярости может обезобразить сразу нескольких противников (хотя, возможно, в избитом состоянии они менее безобразны). Необходимо правильно выбирать своего бойца в зависимости от того, с кем предстоит сразиться: против тяжеловесов разумно



убийств в кишащем призраками особняке. Однако надо заметить, что все это имеет одно общее отличительное свойство: здесь нет жестокости, драк и убийств, характерных для многих компьютерных игр, разрабатываемых для ПК или других приставок. Теперь, похоже, их черты начинает постепенно приобретать и мир CDi.

Очередная новинка сезона, *Mutant Rampage* — очевидно, первая игра на CDi, позволяющая убивать, покорять и властвовать. С этой точки зрения могут не согласиться: мол, на CDi уже есть нечто подобное — *Caesar's World Of Boxing*. Но ради справедливости нужно вспомнить, что, в отличие от *Mutant Rampage*, где царит

монитора. Ничего познавательного! Одна забава! *Mutant Rampage* лишена какого-либо сюжета, и это вполне объяснимо, ибо на кровавой бойне выживает наиболее сильный и жестокий: не убьете вы — убьют вас. Так что играйте и выигрывайте — все очень просто, предельно просто!

Давайте перенесемся в далекое будущее, в другую реальность, где не осталось и бледной тени от современной цивилизации. Разрушительные войны остались позади, с лица земли исчезли целые народы, человеческое общество дезинтегрировалось, а власть перешла в руки ужасных мутантов — порождений ядерного

вся мощь вашей команды. Последняя состоит из трех человек, каждый из которых имеет свои отличительные

выставлять *Daemon Stone*, с ловкими же врагами лучше сразится *Tory Swift*.

Блуждая по владениям



мутантов, надо постоянно поддерживать свои силы — периодически добывать пищу и воду, которые, как правило, спрятаны под различными тяжелыми предметами. На них время от времени появляется "кнопка вызова". Нажав на нее и одновременно открыв огонь из своего оружия, вы спровоцируете появление засевшего в засаде мутанта, и вас не застигнут врасплох.

Mutant Rampage временами превращается в прямолинейное бесперебойное нажимание кнопок, однако

ослепляющая ярость и все возрастающая ненависть к отвратительным выродкам будут держать вас в таком напряжении, что вы просто не заметите некоторого однообразия и монотонности, присущих игре. В этом отношении Mutant Rampage похожа на Street Of Rage, выпущенную для приставки Mega Drive.

Вот в основном все секреты и тонкости игры. Более детального описания Mutant Rampage вам не понадобится. Умение преодолевать трудности

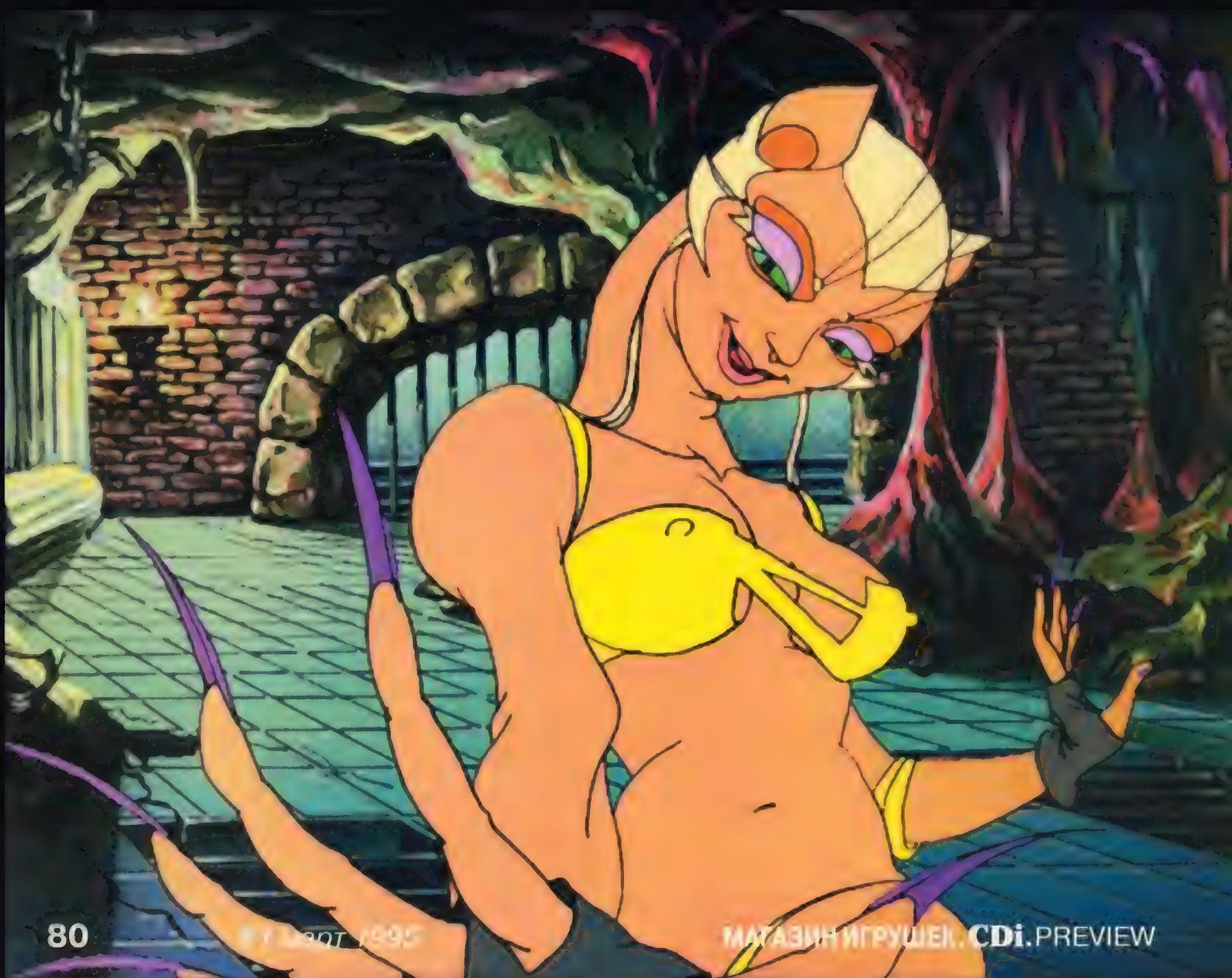
появится довольно быстро; просто нужна небольшая практика.

Надо признаться, что в Mutant Rampage, помимо достоинств, есть небольшой недостаток — несоответствие динамического качества мультипликации сегодняшним стандартам. В частности, здесь не использован весь спектр возможностей CDi.

В то же время художественное оформление заслуживает только похвал. Сражения с мутантами — оригинальными и неповтори-

мыми персонажами — разворачиваются на фоне красочных и впечатляющих пейзажей. Чувствуется, что вся природа несет на себе отпечаток прошедших войн — она буквально пропитана радиацией и различными токсинами. Все это создает атмосферу таинственности и отчужденности.

Думается, что по этому короткому описанию полноценного представления о Mutant Rampage составить нельзя. Хотите узнать о ней побольше? Если да, то просто сыграйте в нее!



READYSOFT INCORPORATED & EPICENTER INTERACTIVE PRESENT

SPACE ACE COMING SOON

Быть героем - вполне понятное желание. Спасать человечество от неминуемой смерти исключительно по пятницам, от поголовного вымирания и выедания враждебными инопланетниками по субботам, выводить из дебрей застойного периода к светлой демократической дороге по воскресеньям - таков обычный распорядок дня примерного игруна. Способов для спасения благодарного впоследствии человечества много - от умной политики тонкого стратега до кровавого мордбития с использо-

томета и других твердых частей тела.

В этом плане "SPACE ACE" не представляет из себя ничего особо выдающегося. Сюжет прост до безобразия. Злобные инопланетяне уже в который раз нападают на беззащитную Землю с гнусными целями. Ничто человеческое им не чуждо, но только в виде рабов и прочих предметов интерьера. Благо на вооружении у инопланетников наимощнейшее супер-оружие, кодовое название "Инфанто-Рей". На вид бластер, как бластер, но после его применения несчастная жертва превращается в беспомощного ребенка, которого больше волнует соска, чем проблемы спасения человечества. Жуткое оружие, не правда ли? Особенно в руках перекачанного до полной синевы командира сил зла - монстровидного командора Борфа.

У командора вполне продуманные планы - лишить нашего супер-



героя самого дорогого - рыжеволосой подружки по имени Кимберли. Что он успешно и делает, в результате чего наш космический ас вынужден вместо спасения планеты носиться по вражеским кораблям и планетам, пытаясь успеть за перепрятываемой девицей. То, как ее каждый раз перетаскивают в разные места отражается на экранах телеприемников, которые кто-то заботливо расположил по всей галактике. Кроме того, по этим приемникам постоянно передается командр Борф с жутко перекошенной физиономией.



ванием рук, ног, головы, кастета, трупа противника, грана-

Вы будете смеяться, но будущее Земли опять в ваших руках!



секундой раньше, или позже, а то сразу каюк! Либо в дите превратят, либо в пропасть упадешь, а то и просто

твориться в луче



лазера,

превратиться в героя,

скакнуть направо, выстрелить во врага, налево, опять выстрелить и

... Крайне радует разнообразие уровней и заданий. Тут придется и по камням поскакать, и на космической станции побегать. Звери на вас будут нападать самые разнообразные, роботов, опять же, много, и все разные. Даже с космическими кораблями противника придется посражаться, посозаться в ловкости с гуманоидами

мией и обещаниями расправиться с супер-героем. Девушка кричит, вырываются (не нравятся ей эти перетаскивания), ну дайте же мне бластер, я разнесу здесь все!

Ну вот примерно это вам и предстоит сделать. Правда, бластер не супер-мощный, да и помогает не

во



всех ситуациях. Больше приходится полагаться на вашу реакцию - вовремя спрятаться за камень, резко свернуть в сторону от зеленошерстного пса-переростка, увернуться от десятка лазерных лучей и управлять глейдером в космо-лабиринте. Намного усложняет игру то, что делать это нужно в строго определенное время, ни

поджарят бластером.

Проходить уровень с помощью ловкости или бластера - вот вопрос, на который вам предстоит найти точный ответ. Первоначально герой выглядит как обычный мальчишка, ну, может быть, как обычный космический мальчишка. Но приходит момент, и он может превратиться в супер-героя, лишь нажав для этого супер-клавишу на супер-часах. После

этого
на
лов-
кость

можно плевать, и прокладывать себе дорогу исключительно пистолетом.

Игра полностью построена на простых действиях - влево, вправо, вверх, вниз, огонь. Это позволяет вполне просто выполнять задания, например

шмыгнуть в дырку налево, свернуть в правый проход, рвануть вперед, чтобы не рас-



на летающих тарелочках, по трубам полазить, в огне погореть...

И еще один несомненный плюс игры - отличнейшая



графика.

Со стороны все это



будет показан нарисованный фрагмент про то, как Космический Ас ловко сворачивает, пробегает по краю пропасти, изящно

матерится и бежит дальше. А если не успели - супер-герой красиво рухнет в пропасть.

Тоже самое можно сказать и про звук - отличное отцифрованное качество. Прекрасная музыка, крики, выстрелы, звуки. Все сделано настолько реалистично, что так и хочется на пару с главным героем зажать уши, когда девушка пронзительно кричит в интерком: "Забери меня отсюдаааааа-а-а-ааааа!"

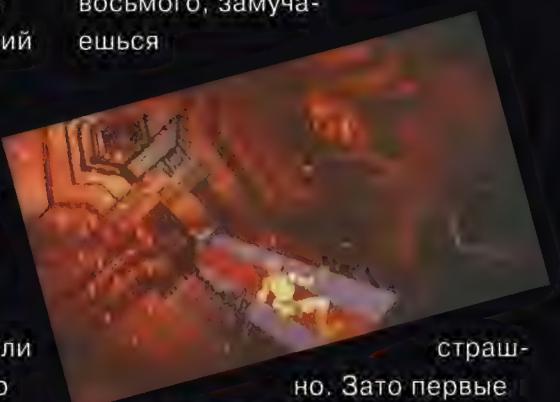
Немножко неудобно сделан сам принцип игры: умер - начинаешь с начала уровня, пока не кончатся кредиты (а их крайне мало, и добавляются они тоже крайне редко). Уровней же наоборот немало - около десятка. Так-что

при поиске нужного движения (вправо свернуть, или влево - вот в чем вопрос) методом научного тыка кредиты тают со скоростью света. Плюс еще оказывается специальная подлость, встроенная авторами игры - картинки

меняются зеркально с каждой новой попыткой, и

весь алгоритм прохождения тоже претерпевает зеркальные изменения. Где нужно было свернуть

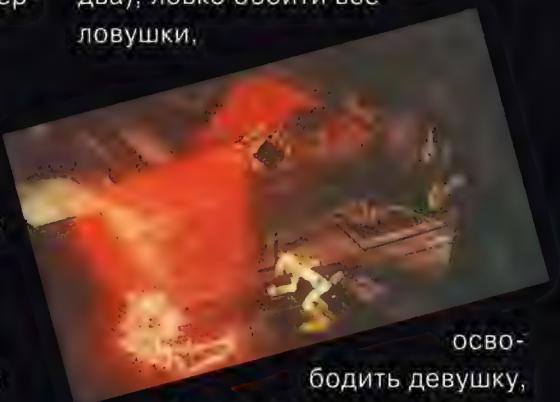
вправо - теперь необходимо сворачивать влево и т.д. В общем, пока дойдешь уровня этак восьмого, замучаешься



страш-

но. Зато первые

два-три уровня можно будет проходить закрыв глаза, на полном автомате, и даже сидя спиной к приставке и телевизору. Но зато как можно гордиться собой, когда можно будет пройти всю игру минут за 25 (предварительно потратив на тренировки месяца два), ловко обойти все ловушки,



осво-

бодить девушку, да еще записать это на видеомагнитофон, как полноправный мультфильм, с разветвлениями сюжета и возможностью получить Оскара за исполнение главной роли!

O. LESHII

смотрится так, будто вы смотрите очередной мультфильм типа "Роботек" или "Макрона-раз". Неоднократно во время тестировки этого шедевра приходилось отвлекаться и объяснять, что я не мультики гоняю в рабочее время, а прохожу наиложнейшую,



наинаво-

роченную игрушку.

Тут графические возможности CDi были использованы на полную катушку - сплошное видео-изображения. А со стороны это выглядит так - прекрасно нарисованный мультик разрезали на N+1 кус-



ков, и

показывают эти куски в порядке строгой очередности. И вот перед вами пропасть, и компьютер терпеливо ждет какие-то доли секунды, успеете вы нажать определенную клавишу (допустим влево), или нет. Если успели -





Восьмибитная приставка

Ken-Boy!

Игровая приставка Ken-Boy к Вашему телевизору, предлагаемая компанией Ken-Master, позволит Вам окунуться в волшебный мир видеоигр у себя дома. К данной приставке создано более 400 концептуально различных игр, начиная от простейших для детей (типа Galaza или Duck Hunt) до разветвленных, требующих внимания и интеллектуального напряжения, приключенческих игр (Jurassic Park, Adventure Island).

В процессе разработки приставки Ken-Boy специалисты фирмы исходили из требований максимальной совместимости с самой распространенной в мире восьмибитной приставкой Nintendo. В результате возникла видеоприставка совместимая с приставкой Nintendo азиатского стандарта 60 pin. Тем более, что у нас в стране приобрела широкую популярность аналогичная приставка Dendy. В результате кроме фирменных картриджей к приставке Ken-Boy подходят картриджи от Dendy, Nintendo азиатского стандарта 60 pin, различные картриджи китайского и российского производства, наводнившие наш рынок в

последнее время. Приставка позволяет получить высококачественное цветное изображение на экране телевизоров, работающих в системе PAL или имеющих PAL/SECAM декодер. Если Ваш телевизор работает только в системе SECAM, то есть отечественные телевизоры до четвертого поколения, без дополнительно установленного PAL/SECAM декодера, то на экране будет воспроизводиться только черно-белое изображение, Вы не сможете играть в игры типа Colimuns.

В разработке использовались последние достижения микроэлектроники, что позволило настолько уменьшить размеры печатной платы, так что игровая приставка свободно умещается на ладони взрослого человека. Эта печатная плата была помещена в специально разработанный дизайнерами корпус, имеющий округлые формы, мягкий, спокойный зеленый цвет, который стал символом Кенги. Внешне Ken-Boy выглядит как джойстик с разъемом для картриджа. Приставка имеет мягкие кнопки, окрашенные в различные цвета, которые не раздражают глаза. Кнопка

направлений, в отличии от Dendy, не требует значительных усилий и позволяет управлять объектом по восьми направлениям. Приставка имеет очень легкий вес, что позволяет при игре не класть ее на стол или на пол, а держать в руках, вместе с тем она достаточно ощутима по сравнению с китайскими джойстиками, что увеличивает контактную чувствительность пальцев при игре.

Стараниями специалистов фирмы была максимально уменьшена вредность приставки для здоровья. Высокочастотный блок был вынесен из приставки и расположен на антенном шнуре. Шнуры как высокочастотный так и низкочастотный были увеличены до 9 футов, что уменьшает вредное влияние телевизора на Ваше здоровье. Понижающий трансформатор расположен в сетевой вилке. Напряжение подводимое к приставке не превышает 9 вольт, что исключает поражение электрическим током во время игры.

Разработчики приставки учитывали, что ее основными пользователями будут дети. Это привело к тому, что была увеличена надежность приставки. Так

например, разъем для картриджа выдерживает более 4000 соединений.

Игровая приставка собрана с применением процессора Z-80. На него возложены функции опроса внешней памяти картриджа, формирования звукового и видеосигналов, управления режимами работы приставки. Этот процессор был разработан более 15 лет назад специалистами американской фирмы Zilog для использования в микроконтроллерных устройствах. За годы использования Z-80 положительно зарекомендовал себя при разработке и эксплуатации различных устройств электроники и вычислительной техники как дешевый, надежный и удобный. В нашей стране он получил широкую известность, как основной элемент различных контроллеров для средств вычислительной техники. На этом процессоре собраны такие широко популярные устройства как домашние компьютеры Синклер и Ямаха и супертелефон с автоматическим определением номера.

Для подключения внешних устройств использованы стандартные широко используемые разъемы, что решило проблемы с комплектацией и взаимозаменяемостью, так как они выпускаются многими фирмами. Для подключения второго джойстика, при игре вдвоем, или пистолета, для игр, которые этого требуют, использован стандартный 15-pin'овый разъем, аналогичный приставкам Nintendo и Dendy, что позволяет использовать для игры аксессуары этих фирм, чем дополнительно решаются проблемы совместимости. Для подключения сетевого адаптера на плате смонтировано гнездо разъема типа Jack, также широко используемый многими производителями. Низкочастотный кабель для

подключения к телевизору и кабель с высокочастотным модулятором для подключения к антенному гнезду стыкуются с приставкой при стандартного кольцевого 5-pin'ового разъема, который также широко используется в аудио и видео аппаратуре большинства европейских фирм. К телевизору низкочастотный кабель подключается через распространенный соединитель типа "тюльпан", для чего на кабеле имеются соответствующие штекеры.

На лицевой панели приставки расположен светодиодный индикатор включения, позволяющий визуально наблюдать состояния питания приставки, что создает дополнительное удобство при эксплуатации.

На основании корпуса расположен выключатель питания приставки, позволяющий удобно включать и выключать приставку без необходимости отключать адаптер от сети питания, что собственно и создает удобство при смене картриджа.

Если телевизор не имеет низкочастотного входа типа "тюльпан" или он занят, например видеомагнитофоном, существует возможность, за дополнительные 4.5\$, подключить видеоприставку через антенный вход с помощью высокочастотного кабеля, на который, как было сказано выше, вынесен ВЧ-модулятор. Он представляет собой корпус из полистирола небольшого размера размещенного непосредственно на кабеле, ближе к приставке. Монтаж ВЧ-модулятора выполнен по технологии микромодуля, что позволило уменьшить взаимное влияние и излучение во внешнее пространство. Этому также способствует тщательная экранировка

всего модуля, так как внутренний корпус модуля выполнен из электропроводящего и магнитомягкого материала. Наличие регулировочных отверстий во внутреннем корпусе позволяет проводить подстройку частоты, без вскрытия модуля.

Специально для приставки Ken-Boy, для Вашего удобства, разработаны фирменные аксессуары: дополнительный джойстик Ken-Joy и световой пистолет Ken-Gun, которые за дополнительные деньги дополняют Вашу приставку до совершенства. И, в результате, Вам не нужно искать где-либо аксессуары других фирм, как Bitman или Dendy. Вы можете купить все это прямо у нас.

Покупая приставку Ken-Boy Вы также получаете нашу магнитную карту Ken-Card. С Ken-Card'ом Вы сможете беспрепятственно путешествовать по волшебной стране Ken-Land. Она дает Вам право на пяти процентную скидку в нашем магазине, также раз в месяц сто счастливых обладателей Ken-Card получают приз 500\$ США. В будущем планируется создание Ken-Club'a и Ken-Bank'a, где Вы, со своим Ken-Card'ом, будете иметь привилегированное положение.

Приставка Ken-Boy откроет перед Вами удивительный мир Кенги!



Ren & Stimpy Show

На восьмибитных приставках существует уже множество игр, где герою необходимо проходить уровни убивая своих врагов и собирая призы. Но игра Ren & Stimpy Show, как мне кажется, стоит выше любых в своем классе. Идея игры идет из веселых мультфильмов о собаках Ren и

Ren и Stimpy отправляются в трудный и опасный путь за богатством. Всю игру бедные псы попадают то в веселые, то в неприятные ситуации. Они сталкиваются с различными препятствиями. Это то сущеная вобла, то летающие петухи, то акулы в кормушке для птиц, то еще



Stimpy. Как и в мультфильме, в игре много доброго юмора и шуток.

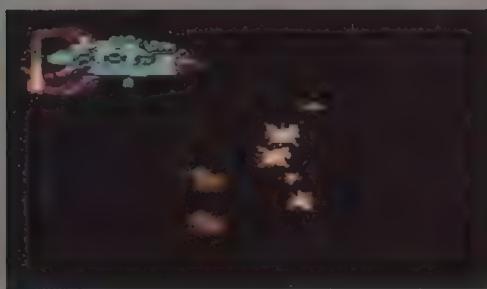
Это веселая игра про двух глуповатых псов, которые изобрели машину для печатания денег. Stimpy - это тот, который потолще, изобретает видеоигру, которая к тому-же производит деньги, и называет ее Videogame 5000 Moneymaker. Взбудораженный Stimpy рассказывает об этом своему другу Ren'у. Ren, пес практичный, сразу соображает, что последнее изобретение Stimpy - настоящий клад. "Мы должны стать миллионерами!" - восклицает Ren.

какая-нибудь нечисть. От них надо не только отбиться, но и постараться остаться в живых. А при этом псы необходимо зарабатывать денежки, собирая мешки. Вобщем именно в этом и состоит смысл игрушки: собираите мешки с деньгами и поправляйте свое здоровье, поедая сердца.

Игра сделана весьма оригинально в том смысле, что хотя в нее может играть только один человек, управляет он двумя псами одновременно. На первом уровне Вы управляете только



Stimpy, а Ren управляетя при помощи различных предметов, которые Вы тут же найдете. На втором же - Вы начинаете управлять в начале Ren'ом, но Вы можете стать и другим псом - Stimpy. И, более того, это необходимо сделать если у Вашего пса заканчивается жизнь, потому что при превращении в другого пса жизнь полностью восстанавливается! Кроме этого в игре есть подигры, например



практически сразу Вы наткнетесь на вариант Galaz'ы. Только лететь Вам придется не снизу вверх, а слева направо. И сбивать не каких-то безобидных мух, а таких "грозных" врагов как засушенную воблу и куриные окорочки.

Эта игра полностью переворачивает ошибочное представления, что в восьмибитных играх у героев очень мало движений. Напротив, движения псов весьма разнообразны. Это и различные шлепки, плевки, и подбрасывание различных предметов под ноги, не говоря уже о таких простых движениях типа прыжков, ходьбы, бега и т. д. Кроме этого, именно эти псы весьма умные создания. Stimpy, например, умеет управлять ракетой.

Первое, что поражает в этой игре так это музыка. В заставке Вас встречает веселый рок-н-роллчик, под который на экране отплясывает Ren. Музыка в игре сделана великолепно. Под веселые шутки на экране звучат не менее веселые мелодии. Разработчики прибавили также к этому звуковому оформлению звуки шлепков и плевков. Так что первый раз Вы будете не играть, а смеяться над игрой.

Несмотря на то, что это восьмибитная игра, графика выполнена просто великолепно! Конечно есть определенные ляпсы, типа напльзов картинок друг на друга, присущие практически всем восьмибитным играм. Но сами рисунки, несмотря на невысокое разрешение, нарисованы с высоким качеством и мастерством. Отсутствуют какие-либо размытости или неясности. Цвета подобраны с большим вкусом, и они смотрятся весьма красиво и сочно. Скорость также не страдает. Ни разу я не заметил дрожания картинки.

Если у Вас уже есть эта игра то вставьте картридж в приставку и опять посмеяйтесь над двумя псами Ren'ом и Stimpy. Если же нет то весьма правильным решением будет, прочитав эту статью, пойти в магазин и купить эту игру. Вы действительно найдете в этой игре массу доброго юмора и не пожалеете ни о деньгах, потраченных в магазине, ни о времени, затраченном у телевизора.



THE Little Mermaid

По-видимому, это одна из немногочисленных игр, разработанная специально для девочек. Игра основана на красивой сказке Г.Х. Андерсена, экранизированной Уолтом Диснеем.

Злая ведьма океана Урсула строит козни мирным обитателям моря, и беда грозит маленькой красавице — Русалочке. Чтобы победить ведьму, ей предстоит пройти пять подводных миров и сразиться со многими врагами, которых насыпает на нее Урсула. Наконец Русалочка доберется до замка Урсулы и столкнется с самой ведьмой, которую необходимо уничтожать два раза. Для этого в нее швыряют пузырями до тех пор, пока злая ведьма не уберется. В конце своего трудного пути Русалочку ожидает награда — она превращается в девушку и обретает своего Принца.

В борьбе с ведьмой Русалочке можете помочь только вы. Вам лишь необходимо руководить ею. Обладая только двумя кнопками управления, вы способны дать вашей героине возможность совершать разнообразные движения. Во-первых, она

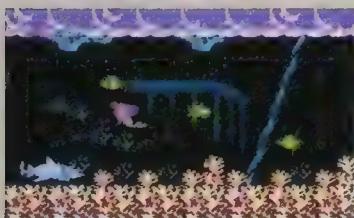
может двигаться в восьми направлениях. Во-вторых, она умело пользуется своим хвостом-плавником: вскапывает грунт на дне, оглушает различных рыб. Оглушенная рыба заключается в пузырь, который Русалочки может использовать против своих врагов: ей достаточно взять пузырь в руки и просто швырнуть его в морское чудовище. Кроме того, Русалочки может брать сокровища с затонувших кораблей, которыми просто усыпано дно моря. Для этого нужно просто разбить раковиной очередной сундук с богатствами и денежки сами потекут к ней в руки.

По сравнению с другими восьмибитными играми эта игра поражает своей многообразной графикой. Движения Русалочки, рыб, звезд в воде неотличимы от реальных. Их образы переданы настолько реалистично, что кажется, будто вы смотрите диснеевский мультфильм. Фон игры подобран с большой тщательностью. Мало того, что он меняется от уровня к уровню — вы еще увидите то коралловое море, то пиратский корабль, то ледовитый океан с крово-

жадным моржом. Вы не найдете в игре ни одной одинаковой картинки. Графические возможности восьмибитной приставки здесь использованы полностью.

А вот со звуком разработчикам пришлось преодолеть большие трудности, так как звуковые средства восьмибитной приставки весьма бедны. Как известно, они могут воспроизводить лишь весьма несложную электронную музыку. И все-таки программистам удалось весьма точно передать мелодии диснеевского мультфильма, правда все-таки электронными способами. Ну а звуки подводного мира поистине обволакивают все своей таинственностью.

Не следует думать, что игра слишком проста. Когда вы сядете за нее в первый раз, вряд ли вы сможете пройти первый уровень. Но игра затягивает, как зыбучая тина. И в конце концов вы станете асом подводного плавания. Вы не поверите, что за такие деньги можно приобрести такую игрушку. Она сделана настолько хорошо, что хочется играть в нее еще и еще.





MORTAL KOMBAT



СЕКРЕТЫ

СЕКРЕТЫ

MORTAL KOMBAT™

Полное описание специальных телодвижений а также
комбинаций для смертельного, дружеского а также
омолаживающего исходов поединка

Одна из самых кровавых игр этого года для приставок - это несомненно MORTAL KOMBAT II. Действительно - какой простор для жестокости - отрывание голов, торса, рук, головы. Прямо начинающее пособие для будущего мясника. Сильно надоевшего противника можно превратить в ребенка, сжечь, заморозить, отобрать жизненную силу и даже зверски поцеловать. А для давних, особых фанатов MK - новая беспредельная жестокость - попытка подружиться с кровным врагом!

Наши обозначения:

B - (back)
F - (forward)
U - (up)
D - (down)
HK - (high kick)
LK - (low kick)
HP - (high punch)
LP - (low punch)
BL - (block)

- Назад
- Вперед
- Вверх
- Вниз
- Высокий удар ногой
- Низкий удар ногой
- Высокий удар рукой
- Низкий удар рукой
- Блок

Немного подробнее. PIT FATALITY возможна только на уровнях THE PIT 2 и KOMBAT ZONE.

Для того, чтобы окунуть противника в речку с кислотой (уровень DEAD POOL), необходимо нажать и держать LP & LK, пригнуться и выполнить HP.

Для того, чтобы выполнить BABALITY или FRIENDSHIP, деритесь только ногами. Если вы будете использовать удары руками, то придется забыть об этих приятных окончательных движениях.





Jonny Cage

High Energy Ball - F,D,B,HP
Low Energy Bolt - B,D,F,LP

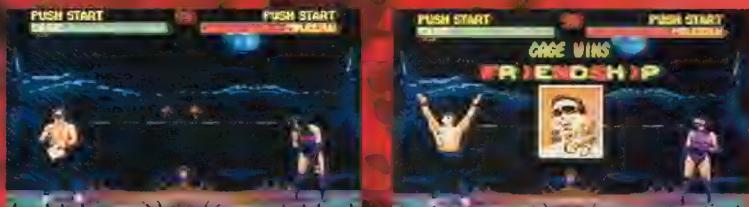
Shadow Uppercut - B,D,B,HP
Shadow Kick - B,F,LK

FATALITY: Torso Removal

- D,D,F,F,LP (близко)



Friendship - D,D,D,D,HK (любое расстояние)



FATALITY:

Multiple Decapitation - F,F,D,U (близко)

Pit Fatality

- D,D,D,HK (близко)

Babality

- B,B,B,HK (любое расстояние)

Cartwheel Uppercut - Зажать BL, затем прокрутить джойстик на 360 градусов, начиная с F и по часовой стрелке (на расстоянии)



Dragon Morph - D,F,B,B,HK (близко)



Friendship - F,B,B,B,LK (любое расстояние)



Pit Fatality - B,F,F,LK

(близко)

Babality - D,D,F,B,LK

(любое расстояние)

High Fireball - F,F,HP
Low Fireball - F,F,LP

Mid-air Fireball - F,F,HP
Bicycle Kick - Зажать LK,

не двигаться секунды
3, потом отпустить

Liu Kang



Reptile



Slide - B&HK&LK
Acid Spit - F,F,HP

Force Globe - B,B,HP&LP
Invisibility - Зажать BL, нажать U,U,D, отпустить BL, нажать HP

FATALITY: Head Food - B,B,D,LK (на расстоянии прыжка)

FATALITY: Invisible

Decapitaty - Стать невидимым (Invisibility), подойти к противнику на близкое расстояние и набрать F,F,D,HK



Friendship - B,B,D,LK (любое расстояние)

Pit Fatality - D,F,F,BL (близко)

Babality - D,B,B,LK (любое расстояние)

FATALITY: Snowball - Зажать LP, набрать B,B,D,F, отпустить LP (на расстоянии прыжка)



Pit Fatality - D,F,F,BL (близко)

Babality - D,B,B,HK (любое расстояние)

FATALITY: Freeze and Shatter - F,F,D,HP (на расстоянии прыжка), затем подойти вплотную, набрать F,D,F,F,HP



Slide - B&HK&LK
Ground Freeze - D,DB,B,LK

Ice Ball - D,DF,F,LP

Sub-Zero

Shang Tsung



FIREBALLS

Fireball N 1 - B,B,HP

Fireball N 2 - B,B,F,HP

Fireball N 3 - B,B,FF,HP

ПРЕВРАЩЕНИЯ В КОЛЛЕГ

Liu Kang	- B,F,F,BL
Kung Lao	- B,D,B,HK
Johnny Cage	- B,B,D,LP
Reptile	- Зажать BL, набрать U,D,HP (быстро)
Sub-Zero	- F,D,F,HP
Kitana	- Несколько раз быстро нажать BL
Jax	- D,F,B,HK
Milena	- Зажать HP, чуть поддержать, отпустить
Baraka	- D,D,LK
Scorpion	- Зажать BL,U,U
Kintaro	- D,B,F,LK

FATALITY: Body Takeover - Нажать HK, подержать 3 секунды, отпустить



FATALITY: Soul Decay - Зажать BL, набрать U,D,U,LK (на близк.)



Friendship - Зажать BL,
набрать B,B,D,B,HK

FATALITY: Kintaro Morph - Зажать LP в начале раунда, и не отпускать, пока не засо-
браться "FINISH HIM/HER". После подойти на расстояние удара, и отпустить LP

Pit Fatality - Зажать BL, несколько раз нажать HK (близко)

Babality - B,F,D,HK (любое расстояние)

FATALITY: Kiss of Death - Зажать LK, набрать F,F,R,F, отпустить LK (на близком расстоянии)



Friendship - Зажать BL, набрать D,D,D,U,LK



**FATALITY: Fan Du-
capitation** -
BL,BL,BL,HK



Pit Fatality - F,D,F,HK (близко)

Babality - D,D,D,LK (любое расстояние)



Fan Throw - F,F,HP&LP

Fan Lift - B,B,B,HP

Fan Swipe - B&HP

Force Punch - F,D,B,HP



Mileena

Sai Throw - Зажать HP
на 3 секунды, затем отпустить

Floor Roll - B,B,D,HK
Teleport Kick - F,FLK

FATALITY: Slash-em-up - F,B,F,LK



Friendship - Зажать BL, набрать D,D,D,U, отпустить BL, нажать HK



FATALITY: Devour -
Зажать HK на 3 секунды
и отпустить (близко)



Pit Fatality - F,D,F,LK
(близко)
Babality - D,D,D,HK
(любое расстояние)



FATALITY: Skewer and Lit - B,F,D,F,LK (на расстоянии прыжка)



Friendship - Зажать BL, набрать U,F,F,HK



FATALITY: Decapitation - Зажать BL, набрать B,B,B,B,HP
Pit Fatality - F,F,D,HK (близко)
Babality - F,F,F,HK (любое расстояние)

Blade Throw - D,D,B,B,HP
Blade Fury - B,B,B,LP

Blade Swipe - B&HP
Double Kick - Нажать HK

два раза, вне досягаемости
оппонента

Baraka

Jax

Energy Wave - F,D,B,HK
Ground Slam - Зажать LK

на 3 секунды и отпустить
Gotcha Grab - F,F,LK

Stun Punch - F,F,HP

FATALITY: Head Shatter



- Зажать LP,F,F,F,F

FATALITY: Limb Removal

BL,BL,BL,BL,LK (на наименее удал.)



Friendship



- Зажать BL, набрать D,D,U,U, нажать LK



Pit Fatality - Зажать BL, набрать U,U,D,LK (близко)

Babality - Зажать BL, набрать D,U,D,U, отпустить BL, и нажать LK (любое расстояние)

FATALITY: Flame Death N. 1 - Зажать BL, набрать U,U,HP (на расстоянии прыжка)



FATALITY: Flame Death N. 2 - Зажать BL, набрать D,D,U,HP



Spear Slice - Зажать HP, набрать D,F,F,F

Pit Fatality - D,F,F,BL

(близко)

Babality - D,B,B,HK
(любое расстояние)

Friendship - B,B,D,HK (любое расстояние)



Spear - B,B,LP

Teleport Punch - D,B,HP

Leg Trip - D,B,LK

Mid-Air Throw - При встрече в воздухе, нажмите BL



Scorpion



Kung Lao

Hat Throw - B,F,LK (шляпой можно управлять в полете при

помощи клавиш U/D) Energy Spin - Зажать BL, набрать

U,U,LK
Teleport - D,U

FATALITY: Vertical Slice - Зажать BL, набрать F,F,LK (на расстоянии (комикс))



**Mid-Air Kick - D&HK
(в воздухе)**

**Babality - B,B,F,F,HK
(любое расстояние)**

Friendship - B,B,B,D,HK (любое расстояние)



**FATALITY: Uppercut
Explosion - Зажать HP
держать 10 секунд,
затем отпустить**



Friendship: Kid Thunder - D,B,F,HK (любое расстояние)



**FATALITY: Electrocution - Зажать LK на 5 секунд,
отпустить (очень близко) затем зажать BL и
несколько раз нажать LK**



Body Launch - B,B,F (возможно в воздухе)
Lighting - F,LP

Teleport - D,U (крайне быстро)
Electrocution - Зажать HP на 4 секунды,
затем отпустить

Pit Fatality - Зажать BL, затем

U,U,U,HP, отпустить BL

**Babality - D,U,HK (любое рас-
стояние)**

Rayden

Где бы взять такие коды, для этой жизни ...

Издавна, как существовали игры, так же существовали и секреты их прохождения.

Заключались они в разном - начиная от вечной жизни с помощью хитрых кодов, до ловкого ломания save-файла на предмет добавления денег. Так и у нас - полный список секретных кодов для DOOM II, RISE OF TRIADE, HERETIC и - для особо одаренных - как взломать The HORDE и REUNION.

DOOM II

Наберите в нужный момент игры нужное слово - и наслаждайтесь результатом!

IDDQD Бессмертие

IDKFA Все оружие (плюс патроны, плюс бронежилет, плюс ключи)

IDCLIP Проходить сквозь стены

IDBEHOLDS Режим "Берсеркер" на 20 секунд

I Стать невидимым на 50 секунд

A Показ карты уровня с указанием непройденных мест

V Полная неуязвимость на 30 секунд

R Режим антирадиационного костюма на 60 секунд

L Полностью осветить уровень на 120 секунд

IDCLEV N Переход на другой уровень (N - двузначный номер уровня, от 01 до 32)

IDDT (на карте) Показ всей карты уровня, двойное нажатие - предметов

IDMYPOS Ваши точные координаты

IDCHOPPERS Бензопилу вам в руки!

RISE OF TRIADE



Здесь самое главное набрать сначала код, который делает все эти приколы возможными. Итак, сначала **DIPSTICK** (достаточно один раз, в самом начале), а затем ...

CHOJIN - Полная неубиваемость

GOTO - Меню выбора любого уровня

SIXTOYS - Крутой бронежилет, все ключи, 100% жизни

TOOSAD - Режим Бога на некоторое время: всех гасим файерболлами

FLYBOY - Режим птицы - можно полетать под небесами, но недолго.

BADTRIP - Режим отравления грибами - шатает, перед глазами пятна ...

BOING - Режим биллиардного шара - отскакиваем от стен

GOOBERS - Возврат на первый уровень первого эпизода

DIMOFF - Убрать приколы с освещением -

кругом яркий свет!

GOGATES - Экстренный выход в DOS для Билла Гейтса

GOARCH - Закончить надоевший уровень, не доходя до выхода

SHOOTME - Дать самый сильный бронежилет

LUNGDUNG - Газовая маска для вас -

"черемуха" теперь не опасна

86ME - Оперативная смерть

JOHNWOO - Дать в руки два пистолета

VANILLA - Базука и нескончаемое число зарядов

HOTTIMES - Мощный heat seeker с неограниченным числом выстрелов

BOOZE - Drunk missile с тем же числом зарядов

FIREBOMB - Он самый, firebomber

RIDE - Перемещать изображение вместе с летящей ракетой

RECORD - Начать запись демо-мультика

STOP - Остановить запись, и сохранить ее в файле DEMOn.ROT, где n - номер мультика, от 1 до 4

PLAY - Проиграть демо (1-4)

HERETIC



Набираются просто и спокойно в любой момент игры.

RAVMAP - Вывести полную карту уровня

QUICKEN - Режим бессмертия

RAMBO - Ставятся доступными все виды оружия

GIMME - Дает вам любой артефакт по выбору (a-j) и в любом количестве (1-9)

RAVSKEL - Специально для вас - все ключи

KITTY - Режим прохождения сквозь стены

ENGAGE - Переход на любой уровень по выбору. Например ENGAGE26 - переход на 6 уровень 2 эпизода.

PONCE - Здоровье

SHAZAM - Режим супер-энергии. Дает увеличивающуюся скорострельность и убийственную мощь оружию

MASSACRE - Без разговоров убивает всех монстров на уровне

COCKADOODLEDOO - Превращает игрока в... цыпленка

IDDQD - Мгновенная смерть

IDKFA - Полное лишение вооружений

The HORDE

Внимание! Информация исключительно для тех, кто с компьютером "на ты" !!! Если для вас ничего не значат слова "смещение сегмента по адресу" - лучше не эксперимен-

тировать, может плохо кончиться. Позовите лучше к себе за компьютер профессионала.

Чтобы злобный казначей в тюрьму не сажал, и с оружием проблем не было - сделайте себе много денег. Только сразу предупреждение: лучше сохранить этот файл в старой копии, а то быстро надоест, что каждый раз в начале новой игры денег сразу немеряно!

Файл: horde.exe

Смещение	Было	Стало
0004D8DD:	19	FF
0004D8DE:	00	FF
0004D8DF:	00	FF

REUNION

В этой игре самое основное - иметь много денег и полезных ископаемых. А флот, открытия и прочее, прочее приложатся! Поставьте вместо ваших цифр везде по смещениям FF FF FF FF - и большинство проблем отпадет.



Файл: c:\reunion\save\spidysav.1

Деньги:

0000388C:	??	FF
0000388D:	??	FF
0000388E:	??	FF

Полезные ископаемые:

DETOXIN

00003890:	??	FF
00003891:	??	FF
00003892:	??	FF

ENERGON

00003894:	??	FF
00003895:	??	FF
00003896:	??	FF

KREMIR

00003898:	??	FF
00003899:	??	FF
0000389A:	??	FF

LEPITIUM

0000389C:	??	FF
0000389D:	??	FF
0000389E:	??	FF

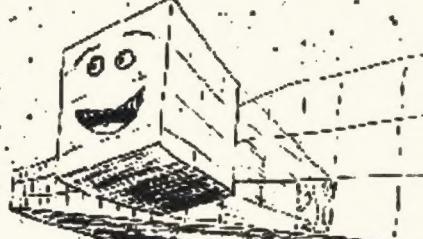
RAENIUM

000038A0:	??	FF
000038A1:	??	FF
000038A2:	??	FF

TEXON

000038A4:	??	FF
000038A5:	??	FF
000038A6:	??	FF

В поте лица составлял O.LESHIJ

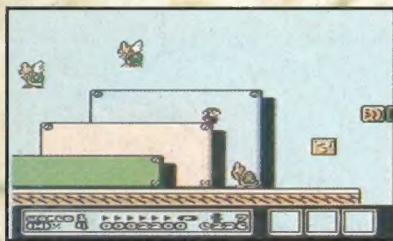


Секреты приставки "Kenga"



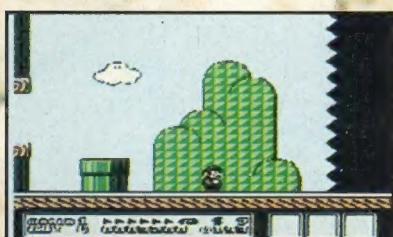
Super Mario Bros. 3 (8 бит)

В этой игре существует хитрость для получения дополнительных жизней. В начале дойдите до Второго Мира (World 2) и станьте летающим енотом. Потом идите к маленькой крепости. На



первом экране будут находиться три черепахи-скелета. Сделайте так, чтобы все три черепахи-скелета находились одновременно на экране, возвратитесь назад и прыгните на первую

черепаху, нажмите клавишу A, чтобы лететь и приземлиться на вторую черепаху и прыгните снова. Пока Вы все это будете проделывать, Вы получите столько жизней сколько пожелаете!

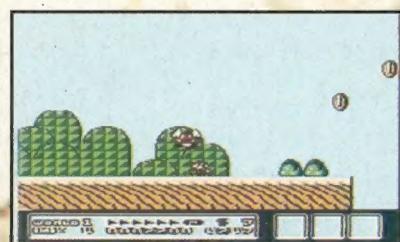


Midnight Resistance (16 бит)

Вы можете пропустить в этой игре любой уровень. Подождите пока игра загрузится. Выберете в меню "Start", нажимая клавишу C и нажмите <Start>. Сразу после начала игры нажмите <Start>, чтобы игра была в паузе. Теперь нажмите клавишу A и Вы обнаружите себя в следующем уровне! И Вы можете повторить эту процедуру на любом уровне!

Hunt for Red October (8 бит)

Вы можете использовать ниже приведенную последовательность один раз за игру, увеличивая мощность своей субмарины до максимума.



Нажмите <Start>, чтобы игра была в паузе. Теперь нажмите A, B, <Select>, A, B, <Select>, A, B, <Select>, A, B два раза и A. Кроме того, что Вы восстановите все повреждения на своей субмарине, Вы также получите 99 торпед, 99 ракет, 99 ECM и 99 секунд бесшумного запаса хода.

Aladdin (16 бит)

Хотите пройти эту игру за две минуты с копейками, тогда запоминайтесь. В начале какого-либо уровня нажмите <Start>, A, A, B, B, A, A, B, B, A. И уровень тут же завершиться! Таким образом можно пройти всю игру.



Adventure Island 2 (8 бит)

Вы можете начать эту игру с любого острова используя следующую последовательность кнопок. Пока горит заставка нажмите <вправо>, <влево>, <вправо>, <влево>, A, B, A, B, и <Start>!

Captain Skyhawk (8 бит)

Чтобы стать непобедимым в этой игре нажмите на кнопке направлений <вверх>, <вправо>, <вниз>, <влево> и <вверх>. Сделайте это четыре раза пока прокручиваются экран с разбросанными буквами и экран с Captain'ом Skyhawk'ом.



Teenage Mutant Ninja 2 (8 бит)

Ниже приведенный код позволит Вам начать игру с десятью жизнями. Пока горит экран заставки нажмите <вверх>, <вправо> два раза, <вниз> три раза, <влево> четыре раза, B, и A.



Алфавитный указатель упоминаемых игр

1942- Pacific Air War (PC)	97, 28-33
Amazon (PC)	21-23
Aces of The Deep (PC)	18-20
Adventure Island (KENGA)	84-85, 98
Aladdin (SEGA)	98
Alien Legacy (PC)	18-20
Ballz (SEGA)	64-66
The Battle For Jacob Star (PC)	24
Battled Rome (PC)	24, 18-20
The Body Adventure (PC)	14-15
Caesar's World of Boxing (CDi)	78-80
Captain SkyHawk (KENGA)	98
Civilization (PC)	46-48
The Clans (PC)	24
Colmnus (KENGA)	84-85
Creature Shock (PC)	6
Critical Path (PC)	43-45
Cyclones (PC)	6
Dark Forces (PC)	7-13, 6
Dark Sun II (PC)	34-36
Descent (PC)	6
Desert Strike (SEGA)	55-56
DOOM (PC)	7-13, 6, 74-75, 14-15
DOOM II (PC)	7-13, 6, 97
Duck Hunt (KENGA)	84-85
EarthSiege (PC)	24, 18-20
Eye of Beholder (PC)	34-36
F-19 (PC)	28-33
F-117 (PC)	28-33
Fighter Wing (PC)	24
Fortress of Dr Radiake (PC)	6
Galaza (KENGA)	84-85
Goblins (PC)	18-20
Hell Cab (PC)	49-51
Heretic (PC)	97
The Horde (PC)	97
Hunt For Red October (KENGA)	98
Incredible Machine II (PC)	18-20
Indycar (PC)	24
Jack Jazzrabbit (PC)	37-39
Jet Skior Die (PC)	24
Jill of Jungle (PC)	37-39
Jungle Book (SEGA)	62-63
Jungle Strike (SEGA)	55-56
Jurassic Park (KENGA)	84-85
Karateka (PC)	64-66
King's Quest VII (PC)	18-20
Lands of Lore (PC)	34-36
Last Dynasty (PC)	18-20
Little Mermaid (KENGA)	88
Lode Runner (PC)	18-20
Lode Runner: The legend ret (PC)	18-20
Lost in Town (PC)	18-20
Mad Dog 1/2 (PC)	70-71

Martian Memorandum (PC)	21-23
Mean Streets (PC)	21-23
Mech Commander (PC)	24
Mega Race (PC)	14-15
Midnight Rresistance (KENGA)	98
Marcos's Magic Football (SEGA)	67-69
Moonbase (PC)	46-48
Mortal Kombat (PC&SEGA)	64-66, 58-61, 89-96, 78-80
Mutant Rampage (CDi)	78-80
Myst (PC)	34-36, 40-42
Nascar Racing (PC)	24
Nightmare on Elm Street (PC)	34-36
The Odyssey Continues (PC)	24
Overlords (PC)	28-33
Outpost (PC)	46-48, 18-20
Pacific Strike (PC)	28-33
Phantasmagoria (PC)	18-20
Privateer (PC)	28-33, 25-27
Phoenix Fighter (PC)	24
Quake (PC)	7-13
Ren & Stimpy Show (PC)	86-87
Return to Zork (PC)	40-42
Reunion (PC)	97
Rise of Triads (PC)	7-13, 97
Road & Rush 3 (3D0)	72-73
Shadow Caster (PC)	14-15
Shock Wave (3D0)	74-75
SimCity (PC)	46-48
Space Ace (CDi)	81-83
Space Quest VI (PC)	18-20
Spear of Destiny (PC)	7-13
Star Trek (PC)	18-20
Star Wars (PC)	18-20
Street Fighter (SEGA)	7-13
Street of Rage (CDi)	78-80
Strike Commander (PC)	28-33
Super Mario Bros 3 (KENGA)	98
Task Force 1942 (PC)	28-33
Teenage Mutant Ninja 2 (KENGA)	98
The Terminator (PC)	18-20
Terminator Rampage (PC)	14-15
Tie-Fighter (PC)	28-33, 25-27
Veltion (PC)	18-20
VirtFighter (SEGA)	7-13
Virtuoso (PC)	6
Under The Killing Moon (PC)	21-23
Urban Strike (SEGA)	55-56
Who Shot Johnny Rock (PC)	70-71
Wing Commander II (PC)	28-33, 25-27
Wing Commander Academy (PC)	28-33
Wolfenstein (PC)	7-13
Woodruff (PC)	18-20
Xargon (PC)	37-39

Kenga



Начинаемся игра!

Телевизионные игровые приставки,
картриджи,
диски,
аксессуары

8 bit	Ken Boy Ken Kid
16 bit	SEGA Mega Drive II
32 bit	Mega Ken Mega CD Panasonic 3DO

(095) 719-01-80